これが最後、これでパーフェクト



STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターIIターボ

攻略ガイドブック④

ガイル／ダルシム／バイソン編

CONTENTS もくじ

攻略編

冷静かつ大胆な戦法が身上



GUILE ガイル

攻めるとてんで弱いが、待ち戦法を使えば鬼のように強い。攻めると見せかけて待ち、相手の反撃をことごとく叩き潰していこう。

基本的な闘い方 ソニックブームで口火を切る

ガイルの強さを支えているのがこのソニックブームだ。ソニックブームのあとを追いかけて相手に近づき、ガイルの得意な間合いで闘おう。ガイルを使いこなすうえで、ソニックブームの飛行速度や撃つまでに必要なため時間などの性格を熟知しておくことは基本中の基本だ。



離れた間合いからソニック

ソニックを盾として使う

基本的にソニックブームは弱をよく使う。中、強のソニックブームは飛ぶのが速いので、あとを追おうにもガイルが振り切られてしまって盾としての役目を果たさないのだ。ガイルの前にソニックブームがある限り、ほとんどの相手は正面から近寄ることができず、その場で防御するか、飛び込んでくるかの行動に移る。飛び込んできたら適当な対空技で迎撃して、防御を固めたらしゃがみ中キックで牽制して、相手の出方を待とう。

弱ソニックを盾にして前進



ソニックのあとを追って相手に近づく

しゃがみ中キック



リーチの長いしゃがみ中キックで牽制する

対空攻撃



相手が飛び込んできたら、対空技で撃墜

相手を画面端に監禁

ソニックブームとしゃがみ中キックのコンビネーションで相手を画面端まで追い詰めたら、もうガイルの独壇場。ソニックブームで牽制して相手の体力を削り、ソニックブームがたまるまでの間にしゃがみ弱、中キックで牽制して相手の反撃を封じよう。ソニックブームを同じタイミングで撃っていると相手にそこを突かれて飛び込まれる。ときにはフェイントをかけて、相手の様子を見てみよう。

画面端での攻撃パターン



ためながら、しゃがみ弱、中キックで牽制

基本技を使いこなせ

いくらソニックブームが便利な技だといっても、それだけではまず勝てない。ソニックブームはあくまでも闘いのペースをつかむためのもので、実質的に相手を叩きのめすのは、豊富な基本技の数々だ。対空技、牽制技、奇襲技をうまく使いこなして、相手の反撃を封じよう。

立ち強パンチ



離れた間合いからの奇襲に使えるぞ

立ち中キック



最強の対空技がこれだ

立ち強キック



ややや離れた間合いへの対空攻撃に使える

しゃがみ強キック



足元がガラ空きなら、この技で転ばせよう

ボーナスステージ

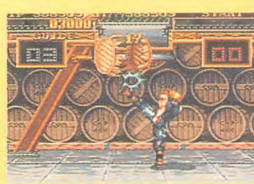
車、レンガ、樽のどのボーナスステージも強キックボタンだけでOKだ。車の場合はまず左側と右側を立ち強キックで壊し、車の上の部分がなくなったらしゃがみ強キックに切り替える。レンガは左側を立ち強キックで壊し、十字ボタン横＋強キックで右側を破壊、最後はしゃがみ強キックだ。樽はすべて立ち強キックで壊そう。



左側の4発目は、ジャンプ強キックを使え



この位置からしゃがみ強キックでもいいぞ



タイミングよく強キック。接近しての強キックの方が理想的だ



GUILE
ガイル VS リュウ
絶好のチャンスまでひたすら辛抱

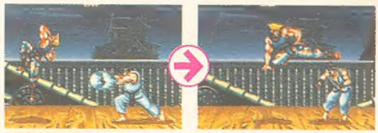
リュウの竜巻旋風脚はソニックブームの天敵、当たれば痛いし転びもする。しかも至近距離でソニックを読んで繰り出す竜巻旋風脚は、ガイルが硬直している間にヒットするという始末。「手を出せば負ける」ので、待ち戦法で闘おう。



◯この組み合わせはガイルがやや不利。恥じることなく堂々と待ち戦法だ

波動拳を読んで攻撃　1P·VS

リュウの強力な武器としてガイルを追い詰める波動拳。ある程度まではソニックで相殺できるが、度を越した波動拳連射で攻めてくる場合、このいまいましい波動拳を叩き潰す必要がある。波動拳のモーションを確認してから飛び込んだのでは間に合わないので、コンピュータの場合は2発をセットで撃ってくると信じて、2発目を狙って飛び込んでいこう。



◯撃ってくるのを見越して飛び込み、強攻撃だ



◯間合いが近ければ、サマーソルトも狙えるぞ

先読みから連続攻撃



◯サマーソルトをためながら飛び込み攻撃だ

終盤の必殺技を叩け　1P

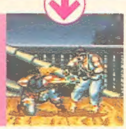
コンピュータのリュウは体力やラウンドの残り時間が少なくなると、しばらく硬直したあとに竜巻旋風脚か強の昇龍拳を使ってくる。ここは反撃のチャンスなので、リュウが硬直したらすかさず間合いを詰めてしゃがみ、リュウの出方を待とう。昇龍拳の場合には、着地したところを投げるか、しゃがみ中パンチからのサマーソルトを叩き込もう。

この間合いで待つ



◯リュウと少し離れよう

昇龍拳

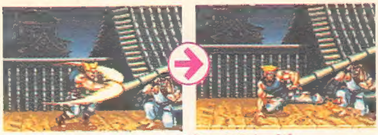


竜巻旋風脚



端に追い込んで闘え　VS

端に追い詰めてしまえばもうガイルのペース。ソニック→しゃがみ弱キック→しゃがみ中キックのパターンを中心に、リュウの動きを封じてしまおう。ただし、ソニックを読まれると竜巻旋風脚や飛び込み攻撃のエジキだ。リュウが反撃をためらって硬直していれば、ずかずかと間合いを詰めて投げるのがベスト。



ソニックとしゃがみ攻撃で体力を奪っていこう



竜巻旋風脚がきたら、すかさずサマーソルト

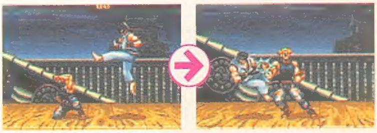
竜巻旋風脚には要注意



ソニックを読まれてしまうと、このザマだ

竜巻旋風脚への対応　1P·VS

竜巻旋風脚を完璧に撃墜することができれば、対リュウ戦は大幅に楽になる。とくに人間が相手の場合に「竜巻旋風脚を使うと撃墜されるから、使っちゃダメだ」と思わせようものなら、もうその勝負はもらったも同然。で、肝心の撃墜法はサマーソルトがベスト。頭上を通り越したところでしゃがみ強パンチでもいい。





空中竜巻旋風脚の場合は、あとを追いかけていって着地したところを投げよう

必須テク・ソバットスルー

相手と離れた状態で立ち中キックで出るソバットを使った、リュウ、ケン、ダルシム、サガットに効果的な戦法だ。まず中距離からソニックを防御させて、相手との間合いを詰める。次に、相手が足払いなどで反撃するのを見越して、ソバットでその攻撃をかわし、そこから一気に間合いを詰めて投げだ。

ソニックを当てる　反撃にソバット　近寄って投げる



決まればとにかくカッコイイ。対人間用戦法だ



GUILE

ガイル VS ケン
逆転の一発を警戒して闘え

ケンも、ガイルにとっては辛いキャラだ。具体的にナニが辛いかというと、あの強力な飛び込み強パンチ。あまつさえそこからのアッパー昇龍拳が怖い。接近しての立ち中キック、サマーソルト以外でこの技の撃墜を狙ってはいけない。



ハッキリ言って手ごわい。どうしても勝ちたいなら、手段を選ぶな

相手の出方を待て 1P

コンピュータケンはあらかじめ決められた戦法と、ほぼ完璧な対空攻撃を駆使して攻めてくるので、こちらから何をしても無駄。ケンがお決まりの動作を始めたら、それに合わせた返し技でダメージを与えていくようにしよう。具体的な返し技は写真の通りで、これを完璧にマスターしておけば、コンピュータとの闘いが格段に楽になるのだ。



波動拳は2連射が多い。先読みして飛び込もう



竜巻旋風脚はしゃがみ強パンチで叩き落とそう



序盤に竜巻旋風脚を使ってきたら、次は昇龍拳



飛び込んできた場合には立ち強キックで迎撃だ

強昇龍拳を叩こう 1P

最大の攻撃チャンスは強の昇龍拳。これをしっかりと防御して、しゃがみ中パンチからのサマーソルトや投げで反撃しよう。気絶させるパターンもあるぞ。

しゃがみ中パンチからサマーソルト



投げよりも与えるダメージが大きい

強昇龍拳の気絶パターン

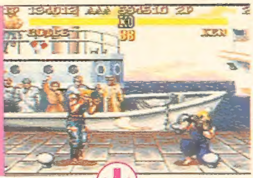


中パンチ→ソニック→飛んできたら強キック

ソニックで追い詰める　VS

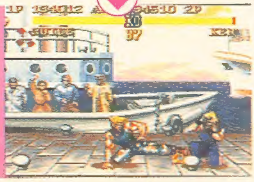
対人戦の場合、飛び込み攻撃と強の昇龍拳にさえ警戒していれば、ソニックとしゃがみ攻撃のコンビネーションでわりあい簡単に端へと追い詰めていくことができる。ただし、しゃがみ中キックなどで牽制するときに、昇龍拳を合わせられることもあるので要注意。竜巻旋風脚で悪あがきしてきたら、即座にしゃがみ強パンチで叩き落とそう。

ソニックブーム



弱のソニックを追いかけて間合いを詰める

しゃがみ中キック



牽制しながら次のソニックをタメるのだ

竜巻旋風脚



しゃがみ強パンチで落とす。悪くても相打ち

飛び込み攻撃



素早く反応して、的確に対空攻撃をこなそう

飛び込み攻撃に注意　VS

とにかくケンの飛び込み強パンチは手ごわい。幸いコンピュータは使ってこないものの、人間となるともうコレばかり使ってくる場合もある。もっとも確実な対処法は防御だが、それではラチがあかないので、やはり叩き落としてしまう必要が生じてくる。サマーソルトが使えればベストで、基本技ならケンの真下にもぐって立ち中キックで悪くても相打ち。意表を突いてジャンプ強キックも使える。



強キックで飛び込んできたら、まだ撃墜は可能



しかし、強パンチだけはまず落とせないのだ

強ストレート



ほとんどの対空技が通用しないのだ

立ち中キック



真下にもぐり込むのだ



GUILE

ガイル VS E.本田
確実に勝つなら待ち戦法

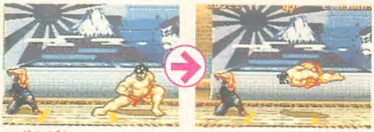
それなりに闘いやすい相手だが、うっかり連続技を喰らったり、小技を当てての投げを使われたりすると負けることも大いにあり得る。必勝を目指すなら待ち戦法で、なおかつあらゆる技をサマーソルトで叩くべく、神経を尖らせるべし。



常にしゃがんで待ち、何かしてきたら超反応でサマーソルトを叩き込む

予備動作に注目 1P

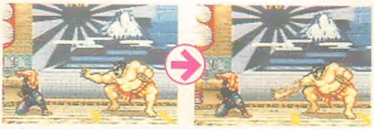
コンピュータのE.本田は、必殺技を使うときに予備動作を見せることが多い。張り手のあとに百裂張り手、土俵払いのあとにスーパー頭突き、四股蹴りのあとにスーパー百貫落としというのが基本パターン。スーパー頭突きとスーパー百貫のパターンは混同されることが多く、やや判別しづらいが。ここを狙ってサマーソルトを使えば、おもしろいほど当たる。



土俵払いのあとは、スーパー頭突きが来るのだ



四股蹴りを2連発したら、スーパー百貫落とし



立ち、しゃがみ張り手の2連発から百裂張り手

サマーソルト



すべての必殺技をコレで叩き落とそう

出足払いを誘って叩け 1P

コンピュータが間合いを詰めてくるところや、起き上がるところを立ち弱パンチで牽制すると、コンピュータはそれに反応して出足払いを使ってくる。出足払いは技の戻りが遅いので、絶好の反撃チャンス。しゃがみ強キックで転ばせれば、起き上がるところに近寄って、同じパターンでハメていけるのだ。

立ち弱パンチ



これぐらいの間合いから、立ち弱パンチで牽制する

しゃがみ強キック



出足払いの戻りを狙って、しゃがみ強キックだ

しゃがんだままで闘え VS

対人戦では、うかつに技を出すとスーパー頭突きやスーパー百貫、リーチの長い払い蹴りなどでダメージを与えられることが多いので、それを嫌うならいっそのことコテコテの待ち戦法として名高い「超待ちガイル」と化して闘おう。基本はただその場に座り込むこと。あとは写真の通りに闘えばいい。でも嫌われる。



○唐突に両腕をクロスさせたらスーパー頭突きだ



○間合いを詰めてきたらしゃかみ中キックで牽制



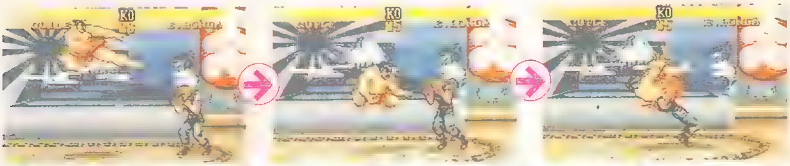
○飛び込んでくる気配がなければソニックで牽制



○飛び込んできたら、引き付けてサマーソルト

意表を突く戦法の数々 VS

超待ちガイルよりもほんのちょっとだけアクティブに闘うなら、断然奇襲戦法がオススメだ。E．本田がスーパー百貫や飛び込み攻撃を使ってきたら、超待ちから一転して間合いを詰め、着地するところを投げたり、空中で迎撃する。あくまでも相手の意表を突くのがポイントだ。



○飛び込み攻撃が当たらない間合いでかわし、着地するところに近寄っていきなり投げてしまうのだ

スーパー百貫



○スーパー百貫が当たらなかったり、

着地を投げる



○[illegible]ところを投げてしまおう

飛び込み攻撃



○飛び込みに素早く反応して、ジャンプ

空中で撃墜



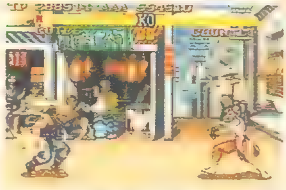
○強キックや強パンチで叩き落とそう



GUILE ガイル VS 春麗

待ちでも攻めでも闘える

気功拳をソニックで相殺しながら、しびれを切らして飛び込んできたところを撃墜するのがベストパターン。投げを警戒して、防御主体の闘い方をしていれば勝ち目は多い。相手の体力が減少したら、怒濤の攻めに転じてケリをつけよう。



序盤は待ち戦法で春麗の飛び込みを誘い、終盤に怒濤の如く攻めていけ

気功拳は2発目を狙え　1P

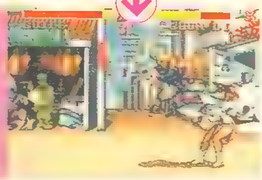
コンピュータ春麗は気功拳を連発してくることが多いが、これはリュウやケンと同じく、2発を1セットとして撃ってくるのがほとんどだ。間合いが近ければ1発目を防御、離れていれば1発目をジャンプでかわすなりソニックで相殺するなりして、2発目を狙って飛び込み攻撃をかけよう。なるべく近い間合いから飛び込み攻撃を仕掛けて、そこから連続攻撃に持っていければ理想的だ。

1発目は防御



間合いが近い場合は、まず1発目を防御

2発目を狙え



2発目に合わせて、飛び込みから強攻撃だ

画面端でパターンにハメる　1P

コンピュータ春麗が三角跳びを使ってきたら、楽して圧勝するチャンスの到来だ。まずしゃがみ強パンチで撃墜して、春麗が着地する直前にしゃがみ強パンチを空振りすると、春麗は再び三角跳びに来る。これで延々とハメるのだ。

しゃがみ強パンチ



くぐり投げ



しゃがみ強パンチで三角跳びを誘って……

飛んできた下をくぐって投げるのもいいぞ

しゃがみ強パンチ



しゃがみ強パンチ





着地するまでにしゃがみ強パンチを空振りするのがポイント　ひとたびハマれば、これで圧勝できる

元伝暗殺蹴に注意 VS

コンピュータはまずめったに使ってこないが、相手が人間となると、春麗のしゃがみ強キック「元伝暗殺蹴」が手ごわい存在となる。ソニックを撃つ瞬間や、しゃがみ中キックにこの技を合わせられると、哀れガイルは成すすべもなく転倒してしまう。使ってくる気配を感じたら、先読みサマーソルトや立ち弱キックで迎撃するか、しゃがんで防御を固めよう。

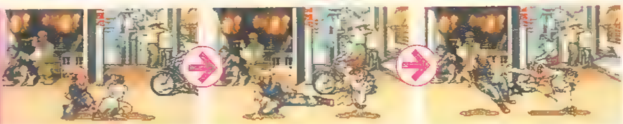


自慢のしゃがみ中キックが見事に負けてしまう



ソニックで早目に牽制しておくのが得策だ。そうすればとりあえず大丈夫

上級者春麗の常套パターン



牽制しておいて、こっちの反撃を読んで使う

間合いをとられたら VS

離れた間合いから、ソニックを撃った瞬間に中キックで飛び込むという春麗の黄金パターンがある。この飛び込み中キックがクセ者で、通常技だと真下からの立ち中キックぐらいでしか迎撃できない。しかし、真下にもぐれる間合いでもなければ、サマーソルトがたまっているタイミングでもない。ここで登場するのが、特殊なソニックの撃ち方。←から→ですぐにパンチを押さず、少し歩いたり、↓にため始めた直後にパンチを押すのだ。



着地に合わせてしゃがみ中キックを狙う



が、春麗の打点が低いと、見事に消される



ならば空中で勝負！とか思ったところで



あっけなく叩き落とされてしまうのだ

前進してソニック



1～2歩前進してからパンチを押して、撃つ

ソニック・サマー

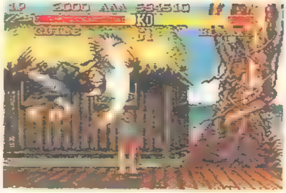


上の応用。下にタメ始めてからパンチを押す



GUILE
ガイル VS ブランカ
飛び込みへの対処かポイント

手ごわい。とにかく手ごわい。ローリングアタックへのこまめな牽制、地上技をいかに封じるか、飛び込み攻撃への確実な対応のどれが欠けても勝つのは難しい。小技を当てて投げる「投げハメ」も、このキャラには解禁されるべきだろう。

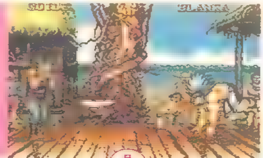


飛び込みへの対策か課題。サマーソルトかいつでも使えればいいのだが

飛ばせて撃墜しよう 1P

コンピュータブランカの飛び込み攻撃は、ヌルい。ブランカの飛び込み攻撃としての利点を活かし切っていない大甘な攻撃タイミングなので、立ち強キックで簡単に撃墜できるのだ。対人戦では空中で撃墜するのが基本だが、逆にこちらのジャンプには敏感なので、空中での撃墜はほぼ不可能。ソニックで牽制してジャンプを誘い、地上から迎撃しよう。

ソニックブーム



ソニックで牽制して、飛び込ませる



立ち強キック

間合いを調節して、強キックで撃墜する



下をくぐって



投げる



近い間合いから飛び込んできたら、下をくぐって投げるべし

バーチカルは2発目を狙え 1P

ブランカが近寄ってきたところでしゃがみ中パンチで牽制すると、ブランカはバックジャンプして逃げていく。このパターンを続けると、そのうち飛び込み攻撃やローリング、バーチカルローリングを使ってくるが、バーチカルの場合は離れた間合いから2連発してくるので、1発目でサマーソルトを準備しておいて、2発目が降りてくるところを斬ろう。

ためて待つ



1発目てサマーソルトをためておこう



サマーソルト

2発目か降りてくるところを斬るのだ

立ち弱キックで応戦 1P·VS

しゃがみ強パンチのスネークアッパー、しゃがみ強キックのビーストテイルはブランカお得意のリーチの長い技だが、ガイルはこの攻撃を打ち消す技として立ち弱キックを持っている。ブランカが中距離まで近寄ってきたら、すかさず立ち弱キックを連打して牽制しよう。これでローリングも撃墜できるので、一石二鳥だ。

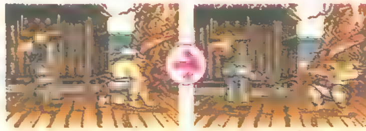


中距離で使う

これくらいの間合いで牽制として使え



スネークアッパーを見事なまでに打ち消せるぞ



転ばし技のビーストテイルも、この通りなのだ



ローリングを撃墜する技としても効果は絶大だ

対空攻撃は運次第 VS

人間が使うブランカは、飛び込み攻撃の強力さにおいてコンピュータの比ではない。強キック、強パンチのどちらで飛び込んでくるにしても、立ち強キックでの撃墜はまず無理。対策としてジャンプ強キック、しゃがみ中キックがあるが、ブランカがどのタイミングでどの技を使ってくるのかによって成功率は50%。春麗対策として登場したソニック・サマーを使うという方法もあるが、ブランカの飛び込みは春麗よりもはるかに速いのだ。



ジャンプ強キック

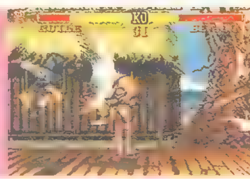
飛び込みに反応して、素早くジャンプ



技を出す前に、ジャンプ強キックで撃墜だ



が、ブランカの読みが鋭ければこの通りだ



ソニック・サマー

決めるのは激ムズ。狙わないほうが無難だ



しゃがみ中キック

着地を狙ってしゃがみ中キックで迎撃する



ほとんどの技はこれで撃墜できるが…

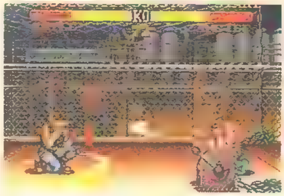


強パンチを低目に出されてしまうとアウト



ガイル VS サンギエフ
コテコテの待ち戦法がベスト

放っておいてもザンギエフの方から間合いを詰めてくるので、こちらから飛び込んだり、間合いを詰めていく必要はまったくない。それどころか下手に動くと致命傷につながるので、心を鬼にして徹底的に待て。でも友達なくしちゃうかも。

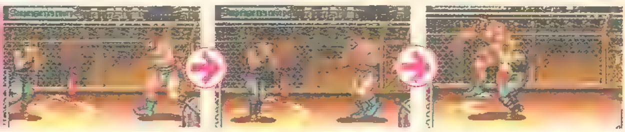


◇動かざること山の如し、ソニックとしゃがみ中キックのときだけ動け

序盤は投げで闘え 1P

レベル8のザンギエフには死角ナシと思われがちだが、意外なことに、真正面からずかずかと間合いを詰めて投げる、空中で技を空振りして、そのまま目の前に着地して投げるという、まるでコンピュータの虚を突けるかのような戦法がまかり通るのだ。ザンギエフの残り体力が激減するまではこのパターンが通用するので、序盤からこれで闘おう。

近寄って投げる



◇真正面から投げる。運がよければこれで完勝

ジャンプして投げにいく



◇飛び込み攻撃を空振りして、着地して投げる

最後の手段、垂直ジャンプ 1P

投げパターンが通用しなくなる頃には、もうザンギエフの体力はそんなに残っていないはず。そこで最後の仕上げとして使えるのが、垂直ジャンプからの強パンチで攻撃するパターンだ。大切なのはパンチを低く当てること。高く当ててしまうと、着地したところでスクリューにつかまってしまうのだ。ちなみにこのパターンだけで勝つことも不可能ではない。



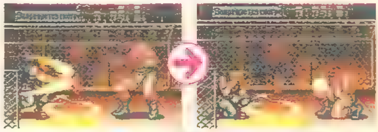
◇垂直ジャンプを繰り返して、近寄ってきたところに強パンチを低く当てる。この戦法だけでも勝てる

ひたすらしゃがんで待つ VS

コンピュータにはまるで通用しないが、対人戦となれば待ち戦法の効果は絶大。間合いを詰めてきたらソニックやしゃがみ中キックで撃退して、飛び込んできたところをサマーソルトで迎撃していこう。ソニックをダブルラリアットでかわされた場合は、通常のダブルラリアットならしゃがみ中キックで足元を攻撃する。タイミングがよければ、しゃがみ中キックで後退したところにかわしたはずのソニックが当たってくれる。ハイスピードダブルラリアットでも、立ち強キックか立ち強パンチで同様の戦法を使える。



間合いを詰めてきたら、すかさず中キックだ



ときにはソニックで牽制　ソニックは強で撃て



飛んできたら、待ってましたのサマーソルトだ

起き上がりのかけ引き 1P·VS

転ばされた挙げ句に間合いまで詰められた場合、おそらくそのあとに繰り出されるであろう「起き上がりになにか技を当ててソッコーでスクリュー」への対策が必要。結論からいくと、これは読み(バクチ)しかない。技を出してくるなら起き上がりにサマーソルトで、技を出さないなら起き上がりに投げを使えばいい。

投げ返し



技を出してこないなら、起き上がってすぐに投げた

サマーソルト



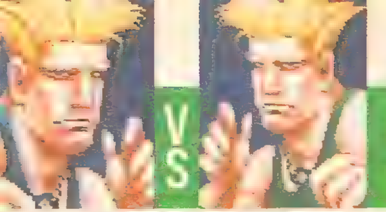
技を出してきたら、サマーソルトが確実に当たる

必殺テク・3段攻撃

相手を気絶させたり、気絶させた相手に効率よくダメージを与えるために、まずマスターしておきたい3段攻撃。サマソをためながら飛び込んで、中か強攻撃をなるべく低く当てて、着地と同時にしゃがみ中パンチ、そしてすかさずサマーソルトだ。中パンチが当たる瞬間にサマーソルトを出すのがコツ。



しゃがみ中パンチが戻るモーションを省略（キャンセル）して、サマーソルトが炸裂するのだ



GUILE
ガイルVSガイル
マシーンと化した側が勝利する

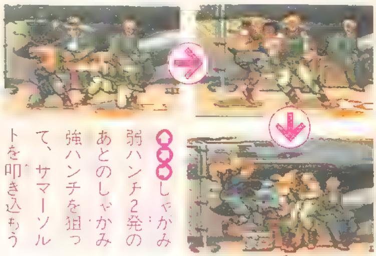
同じ能力を持つキャラ同士（コンピュータが使う場合は、同じキャラでもほとんど別者になるが）の闘いは、お互いの手の内がわかっているだけに、技の正確さが勝負。ソニックをいかに速くためて、どれだけ連射できるかが勝負。



◆どちらかより機械的なガイルか勝敗を決するのはその一点に尽きる

必勝パターンはこれ!! 1P

このパターンさえ確実にこなせれば、もう絶対コンピュータには負けない、という黄金パターンがある。なにしろコンピュータのガイルは強力なので、真正面から正々堂々と勝負するのは多少の無理がある。起き上がりを飛び越すタイミングさえつかめば、パーフェクトも狙える。



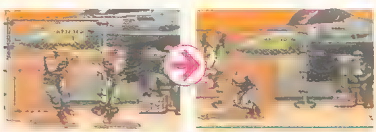
◆◆◆しゃがみ弱パンチ2発のあとのしゃがみ強パンチを狙って、サマーソルトを叩き込もう



飛び越す → 技を空振り → 投げる

困ったときの対処法 1P

もしも真面目にコンピュータと闘っていた人のために、終盤になるとどうしても手を焼かされる、コンピュータガイルの「ずかずか近寄ってきて投げる」パターンを打破する方法も紹介しておこう。無難なのは、間合いを詰めてくるところにソニックを撃って、垂直ジャンプでかわしたところをジャンプして撃墜する方法。もうひとつは、気合いで先に投げてしまうという方法だが、これは超ムズ。



◆投げにきたところを逆に投げる　すごく難しい



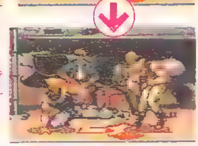
◆近寄ってきたら、まずソニックで牽制する



◆垂直ジャンプでかわしたところを撃墜だ

しゃがみ中キックが基本 VS

対人戦では、しゃがみ中キックが絶大な効果を発揮する。相手がソニックを撃つ瞬間や、近寄ってくるところにしゃがみ中キックを使おう。逆に相手に使われた場合には、しゃがみ強キックで相打ちを取るか、後述の立ち弱キックを使おう。

⬆⬆⬆相手がソニックを撃つ瞬間に、しゃがみ中キックを叩き込む。相打ちでも構わないのだ

立ち弱キックも使え VS

相手がしつこくしゃがみ中キックを使ってくるタイプなら、立ち弱キックで打ち消してしまうのがベスト。ただし、相手のソニックや立ち強パンチには要注意。



⬆立ち弱キックで牽制　⬆中キックを消せるぞ

対空攻撃は強キック 1P·VS

ソニックを撃った直後に相手が飛び込んできた場合には、立ち強キックかジャンプ強キックで迎撃するのがベスト。間合いによっては空中投げも狙えるので、よっぽど自信がある場合か、こちらの勝利が決定的な場合には意表を突いて空中投げを使ってみるのもおもしろい。



⬆基本は立ち強キック。まず確実に撃墜できる



⬆間合いが離れていたら、ジャンプ強キックだ

必殺テク・ソニック連発

十字ボタンの横＋中キックで出せるニーバズーカーを利用すれば、ソニックをためながら前進することができる。これを活用すれば、まずソニックを撃ち、そのあとをニーバズーカーで追いかけて間合いを詰め、相手がソニックを防御した直後に、相手の目の前で次のソニックを撃つことも可能だ。



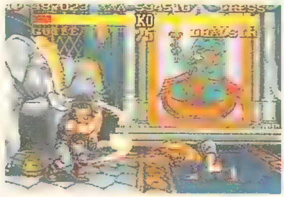
⬆あたかもソニックを連発できるかのような技だ



GUILE

ガイル VS ダルシム
攻めても守っても面白い相手

前作からイイ勝負だった組み合わせで、今回はややダルシム有利と思われるが、まだまだ実力伯仲。とんでもなく熱い闘いを楽しめる相手だけに、真正面から挑みたい。が、どうしても負けられない勝負なら、迷わず超待ち、ガイルの基本。



◯攻めダルシムと超待ちガイルの闘いは、最高に熱い展開となること確実

ソニックで牽制する　1P

コンピュータのダルシムには、戦法もなにもない。明確なアクションを示してくるまでは、ひたすらソニックで牽制していれば、なぜかヒットするし、パターンにハメるための第1歩、ヨガテレポートも誘えるのだ。あまりにも消極的な戦法だが、まともに攻めていってものらりくらりとかわされるだけなので、ここはソニックマシーンと化そう。



◯なぜかソニックが当たるので、悪い気はしない



◯テレポートすれば、退屈な作業から解放される

テレポートを狙って反撃　1P

テレポートしてくれれば一気にたたみかけるチャンス。出現した瞬間にサマーソルトや投げを使おう。起き上がりを狙って飛び込めば、タイミング次第で再びテレポートを誘えるので、パターンにハメてしまうことも可能だ。



◯出現した直後を狙ってサマーソルトを使おう



◯テレポートしたあとは、背後に出現してくることが圧倒的に多いのだ

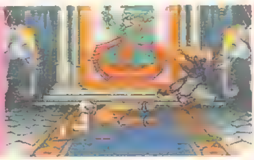


◯起き上がりを狙って飛び込めば、再びテレポートさせることも可能だ

ズーム攻撃を狙え　1P・VS

ダルシムの伸ばしてくる手足には、間合いとタイミングさえ合えば、ほとんどの技を当てることができる。基本は立ち弱キックと立ち弱パンチだ。読みに絶大なる自信があれば、サマーソルトがベスト。とくにコンピュータはズーム攻撃を3回1セットで使ってくることが多いので、ぜひとも狙っていこう。

サマーソルト



この技でズーム攻撃を叩ければベスト



しゃかみズームパンチには立ち弱キックを使え



ハイキックにはサマーソルトか立ち弱パンチだ



立ちズームには垂直ジャンプ強パンチも当たる

手に汗握る待ち戦法　VS

最強を誇る超待ち戦法も、ダルシムが相手となると手に汗握る展開となる。ヨガファイヤーをソニックで相殺して、じっと反撃のチャンスを待とう。ズームパンチ→ダブルズームパンチのコンビネーションを使ってきたあとにヨガファイヤーを撃ってくるタイプなら、そこを逃さず飛び込み攻撃。そこからダルシムの嫌いな接近戦に持ち込むという手もある。

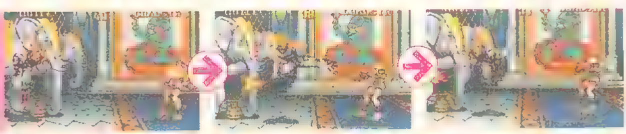


ヨガファイヤーをソニックで打ち消していこう



牽制されたら、しっかり防御を固めて耐えよう

一撃離脱の奇襲戦法



一撃を加えて、すかさず待ち戦法に戻るのだ



ソニックをバックジャンプでかわしたら、すかさずニーバズーカーで近寄って、着地点にソニックだ



GUILE
ガイル VS バイソン
意外に分が悪い。油断は厳禁だ

キャラの能力的にはガイルの方がはるかに上だが、このバイソンは対ガイル戦のダークホース的な存在で、油断すると、その圧倒的な破壊力に呑み込まれてまさかの敗北を喫することも珍しくない。



実力的にはガイルが有利だが、油断していると完膚なきまでに叩きのめされる

地道な牽制と対空攻撃 1P·VS

圧倒的な攻撃力を持つ相手だけに、こちらから攻めていくのには相当な勇気がいる。いや、勇気どころか無謀かもしれない。こちらの攻撃がツボにはまればいいが、バイソンのツボにはまれば、即気絶の即昇天だ。バイソンとの闘いに慣れていない場合はなおさらなので、防御を固めて、しゃがみ中キックやソニック、そして対空攻撃で地道に攻めていこう。



飛び込んできたら、しゃがみ強パンチで撃墜



ソニックで牽制　飛び込んできたら強キック



コンピュータにはしゃがみ攻撃で牽制しよう



飛び込みを読んでジャンプして、空中で迎撃

起き上がりを叩け 1P

コンピュータのバイソンは、こちらが起き上がりを狙って飛び込むと、律義に反撃を狙って失敗、一方的に飛び込み攻撃を喰らってくれることが多い。このクセを見逃す手はないので、こちらの体力に余裕があれば、起き上がりに飛び込んでの連続攻撃を狙ってみよう。



起き上がりを狙っての飛び込み強攻撃が当たれば、そこからの連続攻撃で一気にケリがつくぞ

ダッシュアッパーを狙え　1P·VS

人間の場合はめったにないが、こちらがしゃがんでいるときにバイソンがダッシュアッパーを使ってきたら、最高の攻撃チャンスだ。しゃがんでいるとダッシュアッパーは空振りとなり、ガラ空きの胴体から下半身が目の前に飛び込んでくるわけだ。ここを狙って転ばせ技や連続攻撃を叩き込んでやろう。



もっとも手軽な反撃方法は、しゃがみ強キック



しゃがみ中パンチからの連続技も狙えるぞ

ダッシュ攻撃に注意　VS

ダッシュアッパーは確かにカモだが、その他のダッシュ攻撃は強敵以外の何者でもない。とくに怖いのが、ソニックを通り抜けて襲いかかるターンパンチと、ターンパンチからのコンビネーションとして繰り出されることが多い、ダッシュストレートだ。このコンビネーションを喰らうとまず確実に気絶するので、ダッシュ攻撃がきたら、とにかく防御だ。



うかつに手を出すとダッシュストレートが怖い



ターンパンチはソニックをすり抜けてくるのだ

究極テク・気絶から気絶!!

ザンギエフ、ダルシム、バイソン、サガットを画面端で気絶させることができたら、気絶状態から再び気絶状態に追い込む究極の連続技を叩き込むことができる。コンビネーションの流れは、ソニック→弱パンチ3～4発→ソニック→強パンチだ。ダルシムに限り弱パンチは3発で、残る3キャラには4発の弱パンチを叩き込むことが絶対条件。見事に決まれば、勝利は確実だ。



密着した状態からソニックを当て、そこから弱パンチの連打につないでいくのだ



弱パンチをキャンセルしてのソニックから、とどめに強パンチ　これで気絶するぞ





ガイル VS バルログ
待ちを強いられる厄介な相手

スピードを活かした撹乱戦法に惑わされて、バクチ的にサマーソルトをブンブン振っているようでは勝つのは難しい。まずはバルログのスピードに慣れて、手堅く闘えるようになるべし。戦術論はそれができるようになってからの話だ。



ガイルよりも圧倒的に手数が多いうえに奇襲も強い。つまり嫌な相手だ

ソニックブームでハメる　1P

対コンピュータ戦では、前作でも通用したパターンで闘える。まず離れた間合いからソニックを撃ち、そのまま前進。ソニックを飛び越してきたバルログの下をくぐって、着地したところを投げる。そして、バルログの起き上がりにソニックを撃って、同様のパターンにハメる。



ソニックを飛び越してきたその下をくぐって、裏に回って投げる。前作でも通用した黄金パターンだ

バックスラッシュを誘え　1P

バルログが三角跳びを使ってきたときや、転ばせたときは一気にたたみかけるチャンス。起き上がりを狙って飛び込んでバック転を誘い、バック転の終了時を投げるか転ばせるかしてハメていこう。



バルログが三角跳びを使ってきたところを

サマーソルトで撃墜して、転ばせておこう



バック転を誘ったあとは、しゃがみ強キックや投げなど、転ばせておける技で攻撃するのが望ましい

イズナ、バルセロナ対処法 1P·VS

バルログとの闘いは、イズナ、バルセロナとの闘いでもある。スペインステージではまずまったく問題なく対処できるが、通常ステージの場合に三角跳びから襲いかかってくる攻撃が怖い。これにうまく対処できなければ、裏に回ってのイズナドロップだけで負かされることにもなりかねないのだ。どの方向から攻撃してくるのかを考え、間合いに応じて的確な返し技をマスターしておこう。

スペインステージ



バルログから離れてサマーソルトを準備する

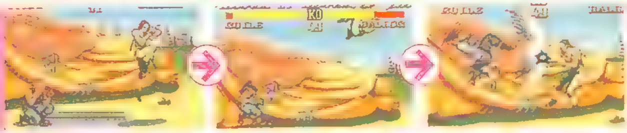


バルセロナなら立ち強キックで簡単に撃墜可能

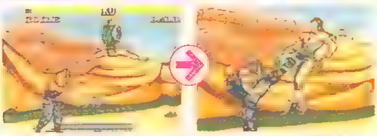


金網から離れた瞬間なら、空中投げも狙える

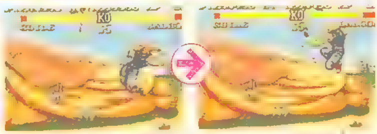
その他のステージ



サマーソルトならほぼ確実に撃墜できるぞ



場合によっては立ち強キックもかなり有効だぞ



ジャンプ攻撃で撃墜するのもかなり効果的だ

猛攻をしのいで反撃だ VS

地上戦ではバルログの爪攻撃とスライディングが厄介だ。なにしろリーチが長い上にスピードも相当なものなので、「ちょっと牽制でもしてみようかな」とか思った途端にザクザクやられてしまう。これを封じるには、相手の攻撃リズムを読んでしゃがみ中、強キック、強ソニックでの反撃がベター。これらの技なら相打ちになっても結果オーライ。バクチでサマーソルトという手もあるが。

画面の端で



画面の端を背にして闘うと、狙いやすい

しゃがみ中キック

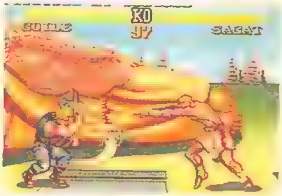


相打ちになってもそんなに問題はないのだ



GUILE
ガイル VS サガット
すべてにおいて上をいく天敵

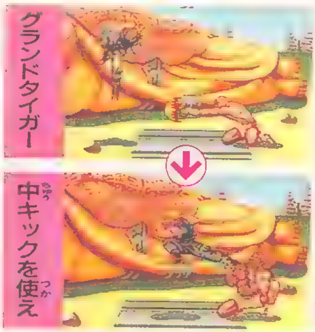
キャラの性能、攻撃力、おまけに身長と、顔を除くほとんどの面でガイルを上回る最大の天敵だ。普通にやったのでは、まず勝つのは難しい。つまりどうするのかというと、超待ち＋固め投げ。友達なくなっちゃうフルコースが必勝法だ。



ソニックでの相殺もむなしく、じわじわと押されてしまう不憫なガイル

飛び込み攻撃で攻めろ　1P

コンピュータのサガットの特徴として、タイガーショットを連射してくるという致命的な欠点がある。上段への連射、上、下段交互に連射、下段連射の3パターンだが、これは撃ってくるリズムに合わせて飛び込めば、確実にダメージいただきのオイシイ弱点だ。なるべく間合いを詰めて、グランドタイガー（下段）を狙って中キックで飛び込んでいこう。

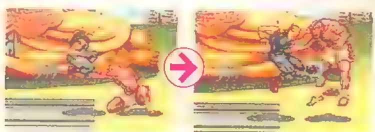


このタイミングで、すでに飛んでいよう

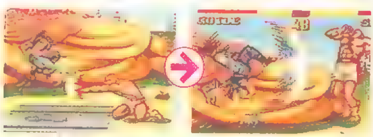
打点を低く取りやすい中キックが便利

サマーソルトの使いどころ　1P

ケンとほぼ同様に、コンピュータのサガットの行動は見事なまでにルーチンワーク化されている。数回闘えば、「こう来たら、次はだいたいこう来るハズ」というのが見えてくるので、そこにサマーソルトを合わせていこう。使いどころとしては、飛び込み、しゃがみストレート、ハイキック、目の前から撃ってくるタイガーショットといったところが狙い目。



連発してくるしゃがみストレートを叩き斬れ



至近距離からのグランドタイガーも狙い目だ

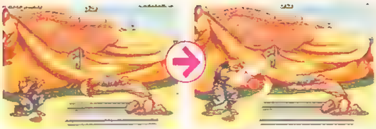
ハイキックを狙おう



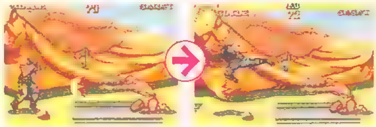
しゃがみ中パンチからのサマーソルトを使え

防御に徹して闘え VS

当たればものすごく痛いタイガーアッパーカットと、間合いによっては連続でヒットするタイガーショット、そして接近戦に異常なまでの強さを誇る立ちキックの数々がある限り、こちらからアクティブに攻めていくのは難しい。堅実にガードを固めて、スキや意表を突いての一撃離脱戦法で闘おう。



⬆下段タイガーをソニックで相殺していこう

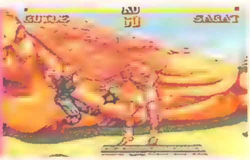


⬆立ち中キックですり抜けてしまう方法もあるぞ

先読みして対空攻撃 VS

サガットの飛び込み攻撃のタイミング次第では、サマーソルトを除くほとんどの攻撃はまるで通用しない。サガットの攻撃タイミングに応じて、低い打点を狙っているなら立ち強キック、ジャンプ強キック、くぐり投げ、高い打点を狙っているならしゃがみ中キックが基本。しかし確実性は低い。相手がどこで攻撃するのかを読んで、対空攻撃をこなそう。

サマーソルト



⬅これが使えるなら、何も言うことナシ

くぐり投げ



⬅かなり難しいが、くぐり投げも狙える



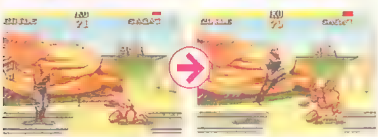
⬆ジャンプに素早く反応して、空中で撃墜しよう



⬆低い打点を狙ってきていれば、立ち強キックだ

イチかバチかで奇襲を狙え VS

防御に徹していてもジリ貧で、なんら飛び込んでくる気配を見せないような相手の場合は、イチかバチかで飛び込むか、スキを突いての奇襲に転じるしかない。中距離で下段タイガーをソニックで相殺した場合に、硬直中のサガットの腕にニーバズーカーを当てるのもいい戦法だ。



⬆硬直している状態に　⬆ニーバズーカーだ



⬆ソバットでかわして　⬆投げる。多用は禁物



ガイルVSベガ
鋭い読みが勝負を決める

いきなり話が矛盾してしまうが、ベガ相手にバクチサマーソルトは厳禁である。もしもかわされた場合、強烈なダブルニーの返礼は確実だし、投げられても困る。が、そんなリスクも承知でバクチに出なければならないのが、対ベガ戦なのだ。

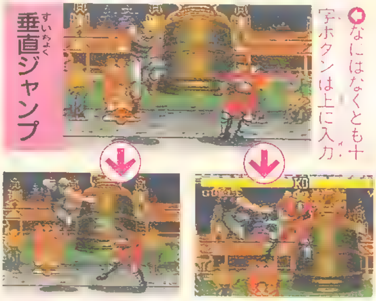


⇦バクチは厳禁!! 百も承知で使わざるを得ない矛盾が悲しいところだ

垂直ジャンプで闘え　1P

対コンピュータ戦では、それなりに分のいい闘いができる戦法として、垂直ジャンプ連発からの強パンチパターンがある。ベガが間合いを詰めてきたときや、ヘッドプレスを使ってきたときにほぼ確実にダメージを与えることができるので重宝するが、通常の飛び込み攻撃を使ってきた場合にはアウト。このあたりは運次第だが、ほとんどの場合はこれでベガの体力の大半を奪えるはずだ。

垂直ジャンプ



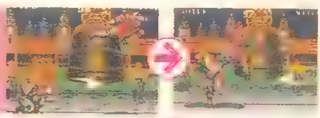
⇦なにはなくとも十字ボタンは上に入力

⇧地上からの接近とヘッドプレスのどちらかによって打点は変わる。通常の飛び込みには效果ナシ

飛んできた場合の対応　1P·VS

裏に回る飛び込み（めくり）攻撃は除くが、ベガの通常の飛び込み攻撃は立ち強キックや真下にもぐっての立ち中キックで撃墜できる。問題はヘッドプレスだが、これはとりあえず防御するか、しゃがんでやりすごすのが無難だ。反撃する場合には、離れていくところを追いかけてのジャンプ強攻撃がベター。

飛び込み



⇧通常の飛び込みなら、立ち強キックでオッケー

ヘッドプレス



⇧防御したのち、あとを追って空中で強攻撃だ

スカルダイバーへの対応



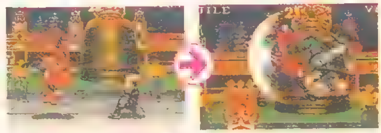
⇦タイミングを合わせて、立ち強キックで撃墜

最大の敵はダブルニー VS

対人戦では、ダブルニーをいかに封じるかが最大のポイントだ。極論を言えばすべてサマーソルトで叩き落としてしまえばいいのだが、ノーマルモード並みのスピードならともかく、星4個やあまつさえ10個の世界では、それはすでに超神技としか呼ばない。間合いによって、立ち弱パンチなどで無難に対処していこう。



間合いによっては立ち弱パンチで迎撃できるぞ

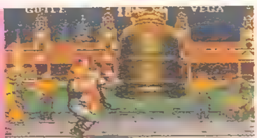


撃ってくる気配を察したら、サマーソルトだ！



ソニックブームを抜けられることもある。注意

投げも狙え



防御したあとに、投げが決まることも

サイコをうまく叩け 1P·VS

ダブルニーに次いでイヤらしいのがサイコクラッシャーアタック（実はヘッドプレスも相当にイヤらしいのだが）。防御しても3～4回ヒットして体力を削られるのに、もののついでにそこから投げを使われた日にはたまったものではない。対策としては、未然に撃墜するか、とりあえず防御しておいてサイコの着地を狙って投げるかが代表的な戦法。

ソニックブーム



とりあえずソニックを撃っておこう

サマーソルト



ダブルニーよりも断然、防ぎやすいぞ

投げ返し



着地するところを狙って投げてしまおう

先読みで空中投げ 1P·VS

ヘッドプレスを先読みできれば、ほぼ同時にジャンプしたのち、空中投げを決めることができる。反応がよければ、先読みでなくても狙えるので挑戦すべし。



もっとも美しく、ダメージも大きい。狙え

攻略編 熟練度が強さを決める



DHALSIM ダルシム

STREET FIGHTER II TURBO

短所をカバーして、どれだけ長所を引き出せるか。当たり前のことだが、ダルシムで実行するにはかなりの熟練が必要なのだ。

基本的な闘い方 すべてのボタンを駆使して闘う

ダルシムの闘い方は、飛び込んで来た相手を伸びる手足で落とす、というのが基本。その飛び込みへの対処の仕方を、間合いやタイミングによって使い分けていかなければならない。また、間合いの広い投げを活かしていくことも重要だ。



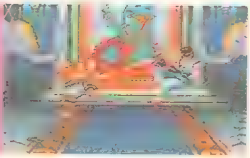
●真っ向から勝負するには、少々不利なダルシムすべては操る人の腕次第

対空技をマスターしよう

相手の飛び込みに対抗する対空技は、ダルシムを操る上で最も重要だといっても過言ではない。防御力の低いダルシムにとって、飛び込みからの連続技を喰らってしまうのが一番怖いからだ。だが、ここで挙げる3つを覚えれば、そう簡単に飛び込み攻撃は喰らわなくなるはずだ。

近距離・中距離・遠距離と、間合いによって対空技を自在に使い分けて、相手の攻撃パターンを崩してしまおう。

中キック



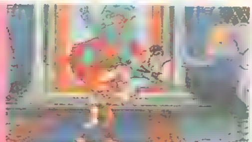
●中距離用にはこの中キックが最適

弱キック



●中・近距離にはこれ。使いやすいぞ

弱パンチ



●至近距離でのレスポンスの良さが光る

ドリル技を活用

ドリル技は、『ターボ』ではジャンプ中のどの地点からでも出せるようになって、使い勝手が格段に良くなった。

ドリルキックは、飛び道具を抜ける他に、相手の体当たり系必殺技を落とす場合にも使え、COM・対戦を問わず非常に役立ってくれる。ドリル頭突きの方は少々使い方が難しいので、あまり使用頻度は高くないが、相手が空中にいる場合に使用すれば効果が上がるはずだ。

ドリルキック



使い方次第で、さまざまな対応が可能

ドリル頭突き



どちらかというと空中戦向きなのだ

投げマスターになれ

ダルシムのヨガスルーは、他のキャラの投げ技と比べて（スクリューパイルドライバーは別として）間合いが広めなので、わりと使いやすい。『ターボ』では基本的に「投げハメ」ができなくなっているので、使い方にそれなりの工夫が要るが、攻撃力の低いダルシムが比較的大きいダメージを与えることのできる数少ない技の1つなので、活用しよう。



相手のジャンプをくぐって投げる　ダルシムを使うならば、ぜひとも覚えておきたい技の1つだ

ボーナスステージ

車のステージ、レンガのステージはダブルヘッドバットを使えば、何の問題もなくパーフェクトを取れるはずだ。さて、樽のステージだが、ここではダブルヘッドバットよりもむしろ、強キック（ジャンピングニーキック）を使っていく方がやりやすい。その際、画面のほぼ中央に立って、左右に向きを変えながら壊していくのがコツだ。



左下を壊したら中段に乗っかって、そのまま一気に壊してしまえ



樽の真下に入るつもりでやると、意外にうまくいくぞ



DHALSIM

ダルシム VS リュウ

波動拳のスキを狙え

スピードの遅さと攻撃力、防御力の低さが弱点のダルシムにとって、全体的に攻撃力のアップしたリュウは全12キャラクタ中1、2を争う強敵だ。特に足技の強力さは他の追随を許さない。彼との闘いでは、少しのミスも許されないのだ。



◎攻撃力に格段の差がある、リュウとダルシム それをどうカバーする？

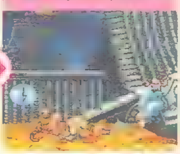
波動拳の抜け方　1P

試合が開始されると、リュウは少し間合いを広く取って波動拳を撃ってくる。波動拳を抜けるには、スライディングとドリルキックの2つが使えるが、どちらかというとスライディングの方が、使い勝手がいい。だが、強波動拳の連射への反応が間に合わなくなる場合があるので気をつけよう。ドリルキックの方は、返し技を警戒して少し早めに出すのがコツ。また、ドリルキックでリュウの手前に降りて、昇龍拳を誘発させることもできる。

波動拳



スライディング



◎リュウの起き上がりにヨガファイヤーを重ねよう

波動拳



ドリルキック



◎ドリルキックは自在に出せるようになろう

昇龍拳も狙い目　1P

ある程度ダメージを受けたリュウは、間合いが離れているにもかかわらず昇龍拳を打ってくるときがある。ここは絶好のチャンスなので、強攻撃なり必殺技なり好きなものを当ててやろう。また、こうしたCOMの特殊なパターン上でなくても、昇龍拳後のスキは大きな狙い目なので、必ず攻撃を加えるようにしよう。ダルシムがリュウを倒すには、こういうスキを見逃さないことが最も重要なのだ。



◎まったく無意味な場所での昇龍拳。こいつはチャンスだ！



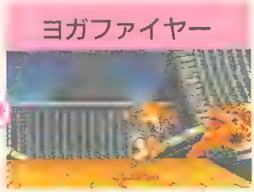
◎着地を待ってヨガスル　タノルヘン、ハントでもいいぞ

飛び込まれたら　1P・VS

ダルシムにとって最も怖いのが、相手の連続攻撃を喰らってしまうことだ。リュウの場合、飛び込みから連続技へつなぐパターンが多いので、飛び込みを防ぐ術を覚えよう。間合いが遠い場合には中キック、近い場合には弱キック、弱パンチが有効。間合いによってボタンを使い分けるのは、ダルシム使いの基本だぞ。



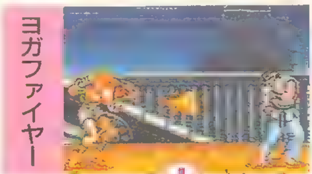




○間合いが近くなると、飛び込んで来ることが多い　迎撃後にヨガファイヤーを撃つと、わりと当たる

基本は中距離戦　VS

対戦においてまず大切なことは、相手を接近させないことだ。ヨガファイヤー等で相手を牽制し、飛び込んで来たら中キックで迎撃するというのが基本的な戦法となる。当然、間合いによって中キックのところを弱キック、弱パンチに変えていかなければならないので、素早い状況判断が必要だ。また、伸ばした手足はカウンターを喰らいやすいので、不用意な攻撃はしないようにしよう。



○とりあえずヨガファイヤーは基本だ



○中キックでビシッ　ダルシムならではの技だ

投げを活用　VS

対戦中に壁際に追い詰められて、飛び込みをかけられた場合、弱パンチで落とすのも1つの方法だが、スライディングで下をくぐって投げてしまうというやり方もある。この方法なら、弱パンチよりも多くダメージを与えられ、間合いを離すこともできる。タイミングが命の技だ。





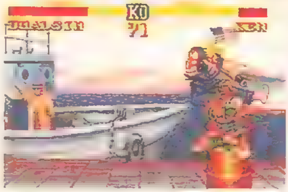


○追い込まれた場合以外でも、もちろん使える　連続技を出そうと飛び込んだところに決めてやろう



DHALSIM
ダルシム VS ケン
昇龍拳には細心の注意を

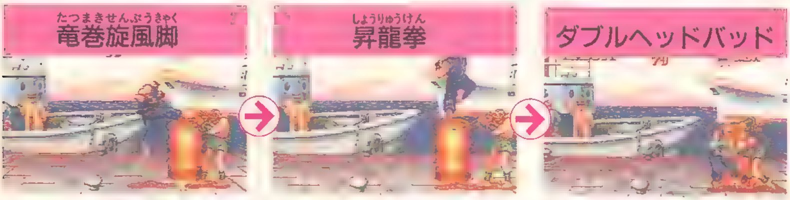
1つ1つの技の威力はリュウに劣るが、スピードで勝っているケン。といっても、技の形や種類などはかなり似かよっているので、攻略法は基本的にリュウとあまり変わらない。ただ、スピードの違いを頭に入れておかないと、痛い目にあうぞ。



○連続技には持っていかせるな。ときには投げることも大事だぞ

竜巻はひたすら耐えろ　1P

試合中、COMケンがよく使うパターンが、竜巻旋風脚から昇龍拳への連続攻撃だ。これにはヘタに手を出そうとせず、とりあえず昇龍拳までひたすらガードしよう。そして、昇龍拳の着地に投げや他の強攻撃を加えてやればいい。ちょっと消極的な戦法だが、この方法が一番確実で、場合によっては気絶状態になることだってあるのだ。バカにできないぞ。



○COMケンが最も得意とするパターンがこれだ。ダブルヘッドバッドを投げにしても、もちろんOK

後半、ケズリに来たら　1P

後半残り時間が少なくなってくると、ケンは昇龍拳か竜巻旋風脚の連発でこちらの体力を削ってくることが多い。昇龍拳の場合は着地を狙えば問題ないが、竜巻の連発の場合はそう簡単にはいかない。特に画面端に追い詰められた場合は、ケンの着地点が少し離れてしまうので、攻撃を出したときはすでに次の竜巻旋風脚が出ていて、逆にやられるのだ。



○画面端の厳しい削り地獄からの脱出法の1つ。スライディングを出すタイミングが最重要課題なのだ

意外にスキが多い　1P

COMケンはとにかく近づいて来て昇龍拳や竜巻旋風脚で押してくることが多いのだが、時折ピョンピョンと、無意味に垂直ジャンプや前後ジャンプを繰り返すという、妙なパターンに入ることがある。これには遠慮なく攻撃を叩き込んでやろう。こういう大きなスキはもちろんだが、どれだけ相手のスキを突けるかがダルシムの勝利のカギを握っているのだ。



無意味なジャンプ

◎COMならではの無意味な行動だね



ズームハイキック

◎狙いすましてビシ！　できれば強攻撃が理想

不用意な攻撃は禁物　VS

対戦は相手との読み合いになることが多く、特にリュウやケンの場合、間合いの離れたところでも昇龍拳をとりあえず打つことがよくある。そこに、間合いが離れたといってズームパンチなどを出すと、見事相手の思惑にはまってカウンターを喰らってしまうのだ。
『ターボ』では通常攻撃の場合でも打ち負けることが多々あり、着地を狙って出したズームパンチが、春麗の鷹爪脚に乗っかられてしまうという事態も起こる。



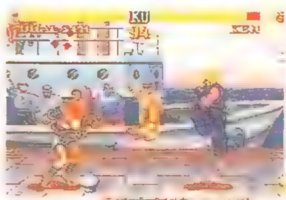




◎不用意に出したダブルズームパンチに、ケンの昇龍拳が炸裂！　対戦で日頃よく見られる光景だ

基本を忠実に守る　VS

やはり対戦の場合でも、基本を守る闘い方が大事だ。いくらリュウにパワーが劣るといっても、ダルシムのそれとは比較にならないので、接近戦は可能な限り避けた方がいい。ヨガファイヤーで牽制して中・弱キックで落とす、という闘い方が理想だが、もし接近を許してしまった場合は投げを狙うか、いっそのことヨガテレポートで脱出を図るのも１つの手だ。連続技だけは絶対に回避するのだ。



◎ヨガファイヤーに合わせて、ケンが飛び込みを敢行！



◎だが、ダルシムのズームハイキックの勝利。理想的だなあ

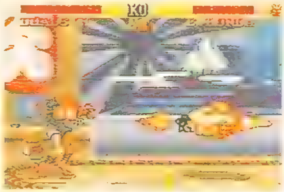


DHALSIM

ダルシム VS E.本田

接近を許すことは負けを意味する

E・本田の攻撃力はすさまじく、わずか数発でダルシムを倒す威力を持っている。本田は飛び道具を持っていないので、何かとこちらの懐に入ろうとするはず。それを防ぐことが即、攻略につながるのだ。スーパー百貫はタメさせない工夫を。



本田とのパワーの差は歴然。しかし、そのパワーを封じてしまえば…

ヨガファイヤーで牽制　1P

対COM戦で有効なのは、やっぱりヨガファイヤー→中キックの攻撃。本田のジャンプはスピードが遅いので、迎撃するのにそれほど苦労しないはずだ。パターンにはまってしまえば、この方法だけで勝ってしまう場合もある。その際、牽制のヨガファイヤーは弱で出すのが基本。強だと、本田のジャンプに対応できない場合があるのだ。もう1つ、ヨガファイヤーの前で本田がしゃがんだら、それはスーパー百貫の合図だ。注意しよう。



ダルシムの黄金パターン。ジャンプが遅い本田にはビシビシ入る。スーパー百貫には気を付けてね

ドリルキックも有効　1P

COM本田に有効な技として、ドリルキックが挙げられる。百裂張り手、スーパー頭突き、タイミングさえ合えば、スーパー百貫を撃墜する事も不可能ではない。普通の立ち状態でも、ごっつあんチョップの出る間際にヒットしたりと、いろいろ役に立つ。ただ1つ気を付けなければいけないのは、あまり近くで当てないようにすること。近くで当てると、俵投げかさば折りが待っているので、ひざの辺りを狙って出すのが安全だ。

ドリルキック



本田のスキを狙え!

投げに注意



近くて当てるとヒサン

スーパー百貫対処法　1P·VS

本田の新必殺技スーパー百貫落としは、出始めは完全に無敵で、下降中も無敵でこそないがほとんどの攻撃が相い打ちになってしまうぞ。だが、着地に多少のスキがあるので、タイミングを計って攻撃を加えよう。もしくは下降中をヨガファイヤー、ヨガフレイムで狙うこともできる。その他に、このスーパー百貫は頂点が無敵ではないので、そこを突いて中キックで撃墜するという芸当も可能だ。しかし、間に合わないと思った時は素直にガードしよう。喰らっては元も子もない。



↑狙いはあくまでも着地



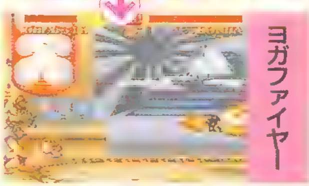
↑超強力なスーパー百貫落としも、頂点ではまるで無防備　狙いすまして中キック　クリーンヒット！

スーパー頭突きはこう落とす　1P·VS

対COM戦のところで述べたように、スーパー頭突きはドリルキックで落とすことができるが、ヨガファイヤーでももちろん可能だ。ただ、スーパー頭突きも出始めに無敵時間があるので、抜けられにくい弱で出すのがいいだろう。とにかく本田戦ではヨガファイヤーを多用することになるので、連射は必ずできるようにしておこう。そして本田の出方によって次の闘い方を変えていくのだ。



↑画面端でじっとかがむとスーパー頭突きの合図



↑とりあえずファイヤー、ドンピシャ命中！



↑スーパー頭突きは、ドリルキックでも撃墜可能　本田の背中に当てるように出すのがコツなのだ



DHALSIM
ダルシム VS 春麗
空中戦は圧倒的に不利

ある意味でダルシム最大の強敵と言える春麗。そのスピードについていけずに、何だか分からないうちに負け、ということもある。まず、速さに惑わされないこと。それと、空中戦は極力避けて、地上での闘いを展開していくようにしよう。



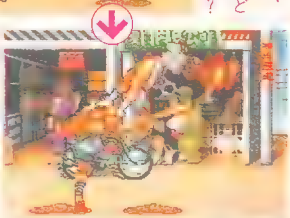
地上でつかまえればこっちのもの。慈悲の鉄拳をくらえ！

飛び込みを迎撃　1P

とにかくCOM春麗は、画面狭しと跳び回る。しかも、こちらに迎撃されにくい間合いから飛び込んで来る場合が多いので、こっちから飛び込みの間合いを計算に入れて誘うことができれば上出来だ。空中の春麗を撃墜するには、キック系がいいぞ。弱パンチでは、タイミングが非常にシビアになってしまうので、中か弱キックの間合いを保とう。それと、鷹爪脚は要注意。後頭部に当たりそうなときは、逆にガードをしないと喰らうぞ。



下段攻撃に反応して、春麗がジャンプ。次はどうするか、分かるよね？



中キックで空々？と迎え撃つヨガマスター「あっち行けっ!!」

気功拳はドリルで　1P

春麗は間合いが離れると、気功拳の連射で攻撃してくる。間合いによっては強スライディングを使った方がいいが、少し遠めの間合いだと、スライディングが届く前に春麗の硬直が解けて、反撃を喰らう場合があるのだ。しかし、硬直時間自体はわりと長めなので、こちらの攻撃は当てやすい。この場合も、ドリルキックはあまり近くで当てないようにしよう。



ドリルキック



ダブルヘッドバッド



春麗の「ヤッ！」のかけ声がしたら即飛び込む　この間合いからなら、スライディングでもOKだよ

三角跳びはチャンス　1P

春麗が壁に向かって跳んだら、すかさず攻撃体勢に入ろう。強攻撃、もしくは下をくぐって後ろに回って投げを打つこともできる。強キックを出す場合に気を付けて欲しいのは、少し早めのタイミングで出すこと。モーションが大きいので、その間に着地した春麗が強キックで反撃してくるのだ。タイミングが遅れたときは、中か弱キックで落とすようにしよう。



追い詰められて、苦しまぎれの三角跳び、チャンス！



強キックで迎撃。くぐって投げるという手もあるぞ

スライディング→投げ　1P·VS

春麗の飛び込みは、対空攻撃がわりと難しい。それならば、ジャンプをくぐり抜けて着地を投げてしまおう。普通に歩いてくぐり抜けることもできるが、ダルシムの移動速度では、かなり早めに反応しないと鷹爪脚に踏まれてしまうので、弱スライディングでくぐるという方法もある。タイミングは少々シビアだが、コツをつかめば大丈夫だ。1Pはもとより、対戦でもその威力を発揮してくれる。スライディングを出すタイミングを知ろう。



弱スライディング→投げがキレイに決まった。飛び込み攻撃を行う相手にはとりあえず試してみよう

元キックは要注意　1P·VS

春麗の攻撃で最も読みづらいのが、このしゃがみ強キック（元伝暗殺蹴　通称：元キック）だ。なにしろ、普段飛び込みを仕掛けて来るような間合いから、いきなり強烈な足払いが飛んでくるのだからたまらない。連発で喰らったりすると、大ダメージは必至だ。春麗がいきなり間合いを詰め始めたら、とりあえず警戒してバックジャンプでズーム強パンチを出してみるのもいいぞ。



おもむろに間合いを詰め始める春麗。何をするんだ!?



この元伝暗殺蹴は、本当に予測が難しい。対策を考えよう



DHALSIM

ダルシム VS ブランカ
パワーの違いをリーチでカバー

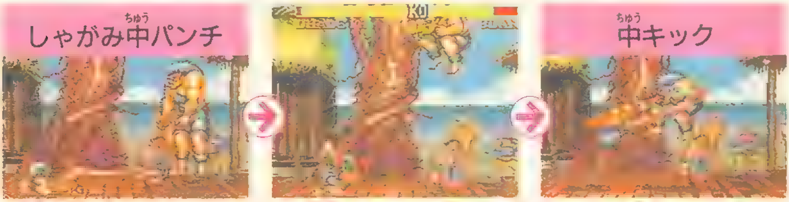
ブランカの特徴は、ジャンプのスピードの速さと空中戦の強さだ。対COM戦は、パターンにハメてしまえばさほど苦労しないが、対戦ではかなり苦しい闘いを強いられることになるだろう。とにかく、離れて闘うことを心掛けよう。



別名「ハンマーヘッドきりもみアタック」あまり使わないんだけどね

ジャンプ中を狙え　1P

COMブランカの絶え間なく繰り返される飛び込み攻撃&バーチカル、ローリングアタックに最初のうちはかなり手こずると思うが、実はCOMブランカにはしゃがみ中パンチ→中キックという必勝パターンがあり、これが面白いほどよく決まる。その他、離れていくブランカにダブルズームパンチ（強パンチ）を出してもよく当たってくれるぞ。



野生の申し子ブランカも、ダルシムの黄金パターンには手も足も出ず　ダルシムの気持ちがよく分かる

ローリングはこう落とせ　1P·VS

ブランカが間合いを広く取ってしゃがんだら、ローリングアタックをしてくる確率が高い。ブランカが画面端の方へ下がっていったら、とりあえずヨガファイヤーで牽制していこう。ジャンプで飛び込んで来たら、また必殺パターンでハメてやればいいし、ローリングを出してくれれば勝手に燃える。また、こちらのジャンプ中にローリングを合わせてきたときは、ドリルキックで落とそう。かなりの確率で、ドリルキックが勝つはずだ。



基本はヨガファイヤー



このタイミングでOK

バーチカル対処法　1P・VS

上昇中と下降中で攻撃判定のあるバーチカルローリングも、無敵技ではないので悪くても相打ちですむ。でも相打ちでは圧倒的にこちらの不利だが。



◆自慢の跳躍力で、空中高く舞い上がる 返し技のバリエーションは豊富

●間合いが遠い場合

間合いが離れている場合は、ズームパンチかスライディングがいい。もちろん狙うことができれば、ヨガファイヤーが最適だが…。注意する点は、バーチカルの下降中ではなく、着地する瞬間にこちらの攻撃が当たるようにすること。

ズームパンチ



◆着地のスキを突いて、ぶち当てろ！

スライディング

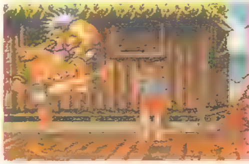


◆タイミングの取りやすさはこっちが上

●間合いが近い場合

今度は間合いが近いとき。ほとんどの場合は弱キックで大丈夫だが、余裕があればダブルヘッドバッドで落とすのもいい。弱パンチはタイミングがかなりシビアだが、ほぼ真上のものにも対処できる。余談になるが、このバーチカルローリングは、本田のスーパー百貫と同じく攻撃の頂点（上昇と下降の境い目）にスキが生じるので、そこを狙って中キックなどで落とすこともできるぞ。

弱キック



◆かなりの至近距離にも対応可能なのだ

ダブルヘッドバッド



◆ちょっと難しいけど、威力は高いぞ

画面端での対応　1P・VS

画面端に追い詰められてしまうと、それだけで精神的にプレッシャーを受けて、ブランカの怒濤の攻撃を喰らってしまうことが、最初のうちは多い。画面端に来たらまず、落ち着いて状況を判断しよう。バーチカルで来ていたら、上の対処法を参考にして欲しい。また、通常の飛び込みの場合もほぼ同様で問題ないはずだ。



◆ブランカの怒濤の飛び込み、ラッシュ。これはその序章



◆見かけは頼りないけど、かなり強力な対空技なんだよ



DHALSIM

ダルシム VS ザンギエフ
自分の間合いを守って闘え

以前は飛び道具にからきし弱いザンギエフだったが、『ターボ』ではダブルラリアットで抜けることが可能になった。それによって、むやみなヨガファイヤーの連射はできなくなっている。しかし、有効な攻撃法はけっこう残されているぞ。



ダルシムにとっては、ザンギのパワーはかなりのプレッシャーとなる

投げだけで勝てる　1P

COMザンギエフに最も有効なのは、意外な事にヨガスルーなのだ。投げやつかみ技を得意とするザンギエフの懐に入るのは、少々抵抗を感じるかもしれないが、思い切って近付いてみよう。そして間合いに入ったら即、投げを打とう。間合いがつかみづらいという人は、近付いて来るザンギエフと共に後退しながら、徐々に縮まる間合いを見切る方法をお勧めするぞ。後半多少パターンが変わるが、投げが入らない訳ではない。強気で行け。



後退しながら、相手との間合いを測る よし、この辺でいいかな…



ヨガスルー

ポイッと投げ捨てる

●ダブルラリアットを投げる

COMザンギエフの習性の1つに、下段攻撃をされるとダブルラリアットをするというのがある（必ずしもそうとは限らないが、確率は高い）。そこで、思い切ってザンギエフの足元へ弱スライディングを敢行しよう。うまくダブルラリアットを誘発させることができればこっちのもの。あとはヨガスルーで投げるだけだ。初めはうまくいかないかも知れないが、コツをつかめば簡単だぞ。

スライディング



ダブルラリアット



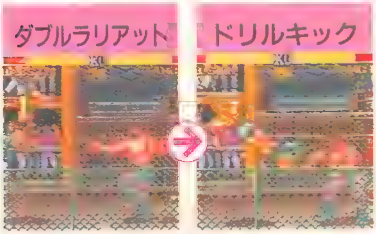
ヨガスルー



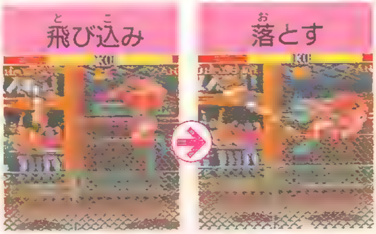
あえて強力なダブルラリアットを誘発させる。虎穴に入らずんば何とやらっていうやつですね

ドリルキックを活用　1P・VS

ヨガスルーと並んで対COMザンギエフで役立つのが、ドリルキックだ。ザンギエフの飛び込みを落とすだけでなく、ダブルラリアットを止めることもできてしまうぞ。これも、他のキャラの場合と同じで、近くで当てるのは避けて、ヒザの辺りを狙っていくようにしよう。後半COMのパターンが変わり始めたら、このドリルキックで牽制していこう。また投げが決まるようになるはずだ。



⬆ドリルキックは、本当に役に立つ。使いこなせ



⬆空中戦でも優位に立てる。相手にもよりますが

近寄らせない闘い方を　VS

対COM戦では、接近してのヨガスルーが最も有効な戦法だったが、相手が人間となると話は違ってくる。ザンギエフ使いは、スクリューパイルドライバーのチャンスを狙っているはずなので、不用意な接近は危険極まりない。対戦では、基本の遠・中距離戦を展開しよう。その際の牽制には、遠距離ならばヨガファイヤー、中・近距離の場合はしゃがみ中キックを使っていくといいだろう。



⬇ザンギエフの間合いで闘うのは、リスクが大き過ぎる



⬆牽制して、自分の間合いを保ちながら闘うことを考えよう

連続技は難しい

もともと動きの遅いダルシムは、連続技とは無縁のキャラだった。だが、その代わりに前作では「投げハメ」に持っていきやすかったのだ。今回『ターボ』では、技のモーションの大きさがかなり悪影響を及ぼし、投げ返し等を喰らいやすくなってしまったのだ。



⬅連続技へつなげるには、ダルシムの技のモーションの大きさがネック



➡むりに飛び込んだりすると、こんな悲惨な結果が待っているのだ



DHALSIM

ダルシム VS ガイル

地味な闘い方を強いられる

『ストII』よりもパワーダウンしたともっぱらの噂のガイル。だが、ダルシムにとってはまだまだ強敵に変わりはない。対戦で待ち戦法を使われたら、勝ち目はかなり薄くなってしまう。闘いをこっちのペースに持ってくる方法は…？



ガイルは本当にイヤな相手。基本戦法を崩さないようにしよう

まずは間合いを離す　1P

開始直後、ガイルはいきなり近付いて来て、しゃがみ強キックか投げにくることが多い。投げはともかく、突然の下段攻撃に対応するのは、ダルシムではかなり難しいので、試合が始まったらまず、ズームパンチ等で間合いを離すことから始めよう。タイミングよくいけば、ヨガファイヤーで燃やすことも可能。とにかく、こちらの闘いやすい間合いにしよう。



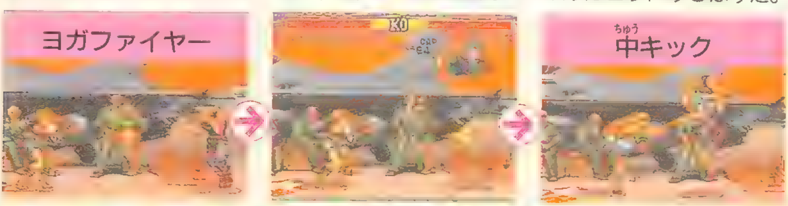
[illegible]



不用意に、接近を許すと、こういう結果[illegible]れ、[illegible]れも気を付け[illegible]

ジャンプを誘え　1P

ある程度間合いを広げたら、ヨガファイヤーの連射で牽制しよう。大抵、防御かソニックブームで相殺されてしまうが、それでもめげずに続けていると、たまりかねたようにジャンプしてくるはずだ。そこを中キック等で落としていく（要するに基本戦法）のだ。斜めジャンプで飛び込んで来たときは、中キックで構わないが、垂直ジャンプでよけられた時は、1歩踏み込んで強パンチを出してみよう。着地直前のガイルにヒットするはずだ。



やっぱりダルシムはコレだよね　ガイルのジャンプは滞空時間が長めなので、狙いを定めやすいのだ

ソニックブーム対処法 1P·VS

ガイルはソニックブームから攻撃パターンの組み立てをしてくるので、これを抜けて攻撃を加えることも特に対戦の場合には重要になってくる。それにはドリルキックとスライディングが適当だが、他の飛び道具に比べてガイルのソニックブームは硬直時間が短いので、早めのタイミングで抜ける必要があるのだ。



ソニックブームはけっこう抜けやすい。平べったいからかな？



近めの間合いから出さないと、ガイルの硬直が解けてしまうぞ

スキを見逃すな VS

スキが少ないように見えるガイルにも、ちゃんと攻撃の加えどころというのがある。例えば、サマーソルトキック。これは、昇龍拳やタイガーアッパーカットと同じく、下降から着地までに大きなスキが生じるので、絶好の攻撃チャンスとなる。その他にガイルのしゃがみ強キック（ドラゴンスイープ）は、出始めや回転中にかなりのスキができる。それにヨガファイヤーやドリルキック、強パンチ等を出してみよう。思ったより簡単にヒットしてくれるはずだ。



サマソを空振り「しまった！」の声が聞こえそう



しゃがみ強キックもスキが大きい。狙え！

足元のガードに神経を配ろう

ガイルや他のキャラにも言えることだが、飛び込みから攻撃を仕掛ける場合、必ずと言っていいほど次の１発は下段に来る。ふいを突いた下段攻撃も非常に対処が難しい。下段の防御をかためて、無駄なダメージを減らそう。



足元を狙われやすい。ガードをかためよう



DHALSIM

ダルシム VS ダルシム
自分の弱点は相手の弱点

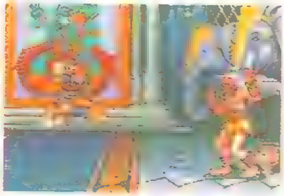
同キャラ対戦では、当然弱点を知り尽くした者同士の対決となる。ダルシムの場合、元々先手必勝型のキャラではないので、必然的に相手の出方をうかがう闘い方になるだろう。先に動いた方が負けるのか、それとも奇襲を試みるか!?



自分が攻められてイヤなところは？　そこを攻撃するんだ！

テレポートを狙え　1P

自分でダルシムを使っていれば十分すぎる程分かっていると思うが、ヨガテレポートの出現時には非常に大きなスキができてしまう。COMダルシムは、ヨガファイヤーを撃たれると、ヨガテレポートで回避することが多いので、これを利用しない手はない。しかも、出現時に必ず技を出そうとするので、攻撃しやすい。出現地点を予測することは難しいが、出現のタイミングさえ覚えてしまえば、それに合わせて攻撃を出すだけでOKだ。



スキが大きく、返し技を喰らいやすいのだ。キミはどう使う？



ヨガファイヤーで牽制すると、高い確率でヨガテレポートをしてくる。出現時に攻撃を叩き込め！

画面端のスキ　1P

COMダルシムは、画面端に行くと垂直ジャンプを繰り返すクセがある。このときはほとんど無防備状態なので、あらゆる攻撃をヒットさせることができるのだ。といっても、絶対ということはないので、必要以上の接近は避けよう。用心するに越したことはないのだ。



端でジャンプを繰り返す。何でもいいから、攻撃を加えよう

スライディングに攻撃　1P・VS

リュウ／ケンの波動拳を抜けようとしてスライディングを出したら、弱波動拳だったために技の終わりに喰らってしまった、なんてことは誰でも経験があると思うが、今度は自らダルシムに対してそれを行うのだ。対戦の場合だったら、強ヨガファイヤーを連発した後に弱で出す等、相手をだます工夫をしよう。COMダルシムの場合は狙っていうより、向こうが勝手に当たってくれることが多い。



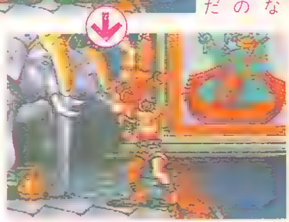
◆特に強のスライディングは、技の出始めから終了までが非常に長い。それだけスキも大きくなるのだ

投げはタイミングが命　VS

ダルシム同士の闘いは、打撃技による攻防はもちろんのこと、投げの打ち合い合戦になることも多い。間合いやタイミングを熟知している方が勝つことになるだろう。『ターボ』では、投げは入力の速い方が勝つのではなく、入力のタイミングが正確な方が（2人同時に投げにいった場合）投げ勝つようになっているので、自分が相手を投げたつもりでも、実際に宙に舞っているのはこちらのダルシムだったということが、往々にしてあるのだ。



◆これでも立場は対等なのだ。判定を左右するのはタイミングの正確さだ



◆「投げハメ」はないから、これは正当な攻撃なんだ。納得いかない？

テレポートのタイミングは

コマンド入力がかなりシビアで、なかなかうまく出せないのがヨガテレポート。しかも、出現時にスキがあっては使えないよね。でも、相手が必殺技（飛び道具等）を出す瞬間を狙って出すことができれば、スキが生じた相手を簡単に投げたりすることが可能。かなりの鍛練が必要となるはずだが。



◆ヨガファイヤーを先読みしてテレポート・チャンス



◆楽々投げることができる。コマンド入力の練習を！



ダルシム VS バイソン まともに闘おうと思うな

攻撃力最強クラスのバイソンと、かたや最弱グラスのダルシムの闘いは、どう考えてもこちらの不利は目に見えている。バイソンからのクリーンヒットは1発も喰らわない心構えで、常にガードをかためながら攻撃を当てていこう。



何かあってもバイソンを近付かせてはならない。そのための工夫をしよう

しゃがみズームで押せ 1P

対COM戦で最も役に立つのが、しゃがみズームパンチ。使うのは中パンチがいい。ときどき強パンチを織り交ぜながら連発で当てていけば、気絶状態にするのも決して不可能ではないのだ。はっきり言ってCOMバイソンは、このしゃがみ中パンチだけで十分に倒せる。タイミングを計りながら、ガンガン押していけ。

連続でヒットさせることができれば、バイソンを気絶状態にさせてしまえる。そのとき間合いが近目だったら迷わず投げだ。



有効なしゃがみ中パンチ攻撃。わりと連発してあたってくれるのだ

開始直後から



しゃがみ中パンチ





試合開始直後から、とにかくしゃがみ中パンチを使っていこう。ボタン1つで攻略完了か!?

ラッシュに来たら 1P

しゃがみ中パンチをジャンプなどで抜けられ、バイソンの猛ラッシュが始まってしまったら、あわてずにしゃがみ中キックを、攻撃のわずかなスキ間に当ててやろう。COMバイソンとの闘いの最中は、ジャンプ攻撃をガードするとき以外に立ち上がる必要はまったくないのだ。

しゃがみ中キック



近づかれたときにはしゃがみ中キック連発で抑えよう

対戦は基本通り VS

さて、対戦となるとさすがにしゃがみ中パンチだけでは勝てないぞ。ヨガファイヤーは、ターンパンチで抜けられるので出す場合は抜けにくい弱で出そう。その他牽制にはCOM戦と同じくしゃがみ中パンチがいい。そしてジャンプしてきたところを、中キックで落とす。黄金パターンで、バイソンを近寄せずに倒そう。

しゃがみ中パンチ





中キック



対戦時はこのパターン。バイソンは、強力な対空技のアッパーがあるので、飛び込みは避けよう

投げも使える VS

バイソンがジャンプ攻撃からラッシュに来ようとしたら、弱スライディングからヨガスルーのパターンを使おう。これは、対COM戦で画面端に追い詰められた時にもかなり役立つ技なので、必ずマスターして欲しい。バイソンのジャンプは、低くて滞空時間も短めなので、タイミングを合わせづらいかもしれないが、そこは根性でものにするのだ。



弱スライディング



ヨガスルー



画面端でラッシュのエジキになる前に、何とかして抜け出そう。コツさえつかめばうまく決まるさ

攻撃は下段を中心に

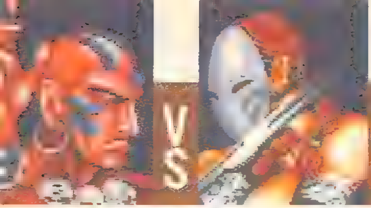
バイソンは足技をもたず、対戦時でも下段攻撃が使用される頻度はそれほど高くない。つまり、足元が大きなウィークポイントとなっているのだ。相手が大技をだそうとすればする程、そのスキは大きくなっていく。そこを確実に攻めて、バイソンの動きを封じてしまおう。



COMは、とにかく下段攻撃が苦手なようだ



足払いで入れて、ピヨらせる。あとは自由に叩け



DHALSIM

ダルシム VS バルログ
早い動きについていく必要はない

ダルシムが苦手とする、ハイスピードファイター。一度相手のペースにハマってしまうと、抜け出すのはほとんど不可能だ。バルログとの闘いでは、相手のスピードを追うのではなく、攻撃を待ち受けるぐらいの冷静さを持って対処しよう。



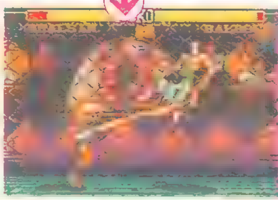
スピードの差は、埋めようにも埋まらない。別のところで勝負しよう

三角跳びを迎撃 1P

バルログは、間合いが広くなったり、相手から攻撃を加えられようとすると、三角跳びに逃げる傾向がある。春麗の場合と同じく、このときは最大の攻撃チャンスなので、しっかりと攻撃を叩き込んでやろう。使用するのは強キックが最も使い勝手がいいが、別に必殺技でも構わない。要は、動きの速いバルログに対して、確実に狙いを定めて攻撃できる数少ないチャンスを逃してはならないということだ。必ずヒットさせよう。



空飛ぶサンドバッグ状態。何なりと攻撃してやって下さいませ



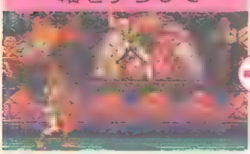
強キック

強キックが使いやすい

バルセロナはこう落とす 1P

バルログのフライングバルセロナアタックを撃墜するには、ジャンプ強キックが使いやすい。コツとしては、ジャンプをバックジャンプにすることと、飛ぶタイミングをバルログより少し早めにすること。加えて、バルログが金網を離れる瞬間を狙って強キックを出すことが挙げられる。その他、真下で待って弱パンチで落とすというお手軽な方法もある。

軸をずらして



飛んだら



ジャンプ強キック



与えるダメージを選ぶなら、ジャンプ強キック。確実性なら弱パンチ。どっちを選ぶかは自由だ

ヨガファイヤーの使い道 1P·VS

スピードの速いバルログとの対戦では、ヨガファイヤーの硬直時間はまさに命とりとなる。『ストII』では通用した、ヨガファイヤー→中キックの黄金パターンも、『ターボ』では連続2回が限界。しかし、バルログのラウンドスライダーに合わせたり、ローリングクリスタルフラッシュを燃やしたりと、まだまだヨガファイヤーの使い道は残されている。使うべきときを見極めよう。



⬤ローリングクリスタルフラッシュが迎撃される直前の映像です



⬤決定的瞬間だ。こんなに近い間合いで相打ちにならないのもめずらしい

ドリルで牽制 1P·VS

各対戦キャラに対して、期待以上の効果を発揮してくれるドリルキック。この対バルログ戦でもちゃんと使えるぞ。主に、バルログを牽制するために使用するが、対COMバルログの場合は何かの反撃をしようとして、喰らってくれることがよくあるのだ。対戦では、空中のバルログに対しドリル頭突きも有効な武器だ。



⬤ドリルキックを使って積極的に攻めていこう



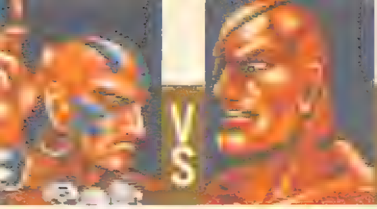
⬤ドリル頭突きは、こんな場合に使用しよう。いざという時に役立つ

空中投げに注意 VS

ダルシムの弱点の1つとして、ジャンプの滞空時間が非常に長いことが挙げられる。これはバルログが空中投げに行く際、格好のエジキとなってしまう。そういうときはドリル頭突きなどで対抗するのが定石なのだが、いかんせんバルログのジャンプのスピードに負けてしまいがちなのだ。できるだけ空中には長居をしないようにした方が身のためだ。



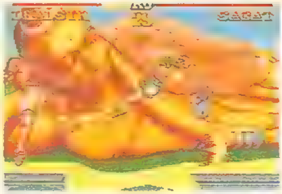
⬤バルログの空中投げはかなり強力。ジャンプ中に向かって来られたら、即ドリルに切り替えよう



DHALSIM

ダルシム VS サガット 攻撃時のスキを狙え

サガットは全体的な攻撃力が高く、飛び道具のタイガーショットと、強力な対空技のタイガーアッパーカットも持っている。だが、強力な代わりに技のモーションも大きめなので、彼との闘いは攻撃時のスキを突く戦法がメインとなるのだ。



サガットもまた、大きい攻撃モーションが弱点なのだ。そこを突こう

上タイガー対処法　1P

『ストII』では、しゃがんでもかわすことのできなかったタイガーショットだが、今回はちゃんとかわせるようになっている。その分、攻撃が格段に加えやすくなったぞ。まずしゃがみズームパンチの間合いに入り、しゃがんだままで、タイガーショットを待つ。そして、撃ったスキを狙って攻撃を叩き込むのだ。万が一のために、ガードは入れておこう。



それほど複雑な撃ち分けはして来ない。間合いにさえ入れば、確実に攻撃をヒットさせることが可能

下タイガー対処法　1P

サガットがグランドタイガーショットで攻めてきた場合は、ドリルキックを使う。上下を撃ち分けてきたときも、あわてずに「しゃがみ」「ドリルキック」を繰り返して間合いを詰めよう。そして、間合いに入ったときのサガットの攻撃が上タイガーならしゃがみズームパンチかスライディング、下タイガーならドリルキック、という風に使い分けていくのだ。



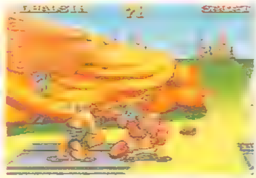
グランドタイガーも、ドリルキックで楽々クリア。高い攻撃力も、当たらなければ意味がないのだ

接近されたら　1P

COMサガットに接近されても、ガードさえしっかりかためておけば、それほど怖くはない。むしろ、こちらの攻撃の射程内にきてくれたのだから、遠慮なく下段攻撃を加えてやろう。至近距離に近付いたサガットは、立ち強キックなどを使ってくるはずだから、念のためしゃがみガードをかためながら、しゃがみ中パンチを当てていくといい。



○わりと近めから飛び込んで来ることが多いので、弱キックで落とすのがいい



○至近距離に来られたら、しゃがみ中パンチで攻撃。下段攻撃はよく当たるのだ

アッパーカットを狙え　1P·VS

ドリルキックが目の前に着地したときや、中距離で下段攻撃をしたときなど、サガットがアッパーカットを出すタイミングは、けっこう分かりやすい。ちゃんとガードをしていれば（空振りも多いが）、下降から着地までの間、絶好のチャンスが訪れる。投げかヘッドバッドで。



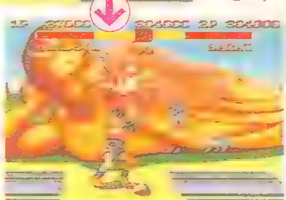
○タイガーアッパーカットは、横の移動が少ないので、空振りになることがけっこうあるのだ

投げの利用価値大　VS

サガットの持つ投げ技タイガーキャリーの間合いは、ダルシムのヨガスルーのそれに比べて極端に狭い。ということは対戦時の接近戦においても、投げの活用次第によっては圧倒的とはいえないまでも、ある程度優位に立てるチャンスは十分あるということだ。しかし、それはあくまでうまく活用した場合で、むやみに間合いを詰めることは絶対にしてはならない。基本の中距離戦を守りつつ、くぐり投げなどを組み合わせていくのがいい。



○例えばこの間合い。サガットは投げにいくことができないが…



○ダルシムだったらこの通り、自分の投げの有効間合いを頭に叩き込もう



DHALSIM

ダルシム VS ベガ
積極的な攻撃がポイント

ベガはさすが暗黒の格闘王だけあって、その攻撃力は目を見張るものがある。しかし、いかに強力な技であっても、返し技さえマスターしてしまえば恐れるに足りない存在となる。各技への対応を覚えて、攻撃への活路を開いていこう。



基本能力では比較にならないベガとダルシム。どこに活路を見出すか？

足元がスキだらけ　1P

今までの闘いが守り中心だっただけに、最後のボスというだけで、守りにまわりたくなってしまうが、ことベガ戦に関しては先手攻撃がチャンスを生むことが多い。まず、普通の立ち状態から強スライディングを出してみよう。キックを出そうとするベガの足元に、かなり高い確率でヒットするはずだ。ドリルキックと組み合わせて連続ヒットも狙えるぞ。







うまくいけば連続で入る　段違いの強さを見せるベガだが、こんな意外な弱点があるのだ

ヘッドプレス直後を狙え　1P

COMベガは開始直後、ヘッドプレス、近付いて投げ、の2つのどちらかを使ってくる確率が高い。投げに来た場合は、ヨガスルーの間合いの広さを活かして先に投げてしまおう。ヘッドプレスに来た場合は、とりあえずガードしてその後のベガの着地を狙って、投げやダブルヘッドバッドで攻撃しよう。ヘッドバッドで落としたときは、ドリルキックかスライディング、またはヨガファイヤーなどを重ねてやろう。けっこう当たるぞ。



とにかく、ガードだ



着地にガン、カン!!

ドリルキックを多用 1P·VS

スライディングと並んでベガに対して有効なのが、ドリルキックだ。ベガのヒザ下辺りを狙ってどんどん出していこう。ただし、垂直ジャンプキックには要注意。



スライディングと同様、こっちも連続で決まることがある。どんどんいけ

●サイコクラッシャー撃墜

ドリルキックは敵の出す体当たり系の必殺技に対し、無類の強さを発揮する。それはベガのサイコクラッシャーアタックといえど例外ではない。サイコは通常、ヨガファイヤーで迎撃するのが普通だが、ドリルキックでも簡単に落とせる。コツはベガの頭より下の部分に当てるようにすること。頭に当たると相打ちになるぞ。







写真のタイミングと、当てる場所を参考にしてやってみて欲しい。それほど難しくはないはずだぞ

●ダブルニープレス迎撃

ドリルキックはベガのダブルニープレスも迎撃可能。ちょうどダブルニープレスの出始めを襲って、不発に終わらせる形になるのだ。狙って正確に出すことは難しいが、ドリルキックを牽制に使っていれば、勝手にダブルニーを出してやられてくれるはずだ。特に後半、ラッシュに来たCOMベガには、ドリルキックだ。



そうそう狙って出せるわけではないが、知っておくと便利だぞ



ほらこの通り。ちゃんとダブルニープレスを撃退できるのだ

サイコ投げに注意 1P·VS

COM·対戦を問わず、サイコクラッシャー→投げのパターンにやられた経験のある人は多いだろう。基本的に「投げハメ」はできないので、返すことは十分可能なのだが、なぜかよく決められてしまう。そうなる前に、とにかくサイコを事前に落としてしまうことが大事だ。



サイコクラッシャーが来たので、ガードをかためて耐えるダルシム



こんなのアリ？でもこれはハメにはならない 返しの呼吸をつかめ！

拳にすべてを賭け、前進あるのみ!!

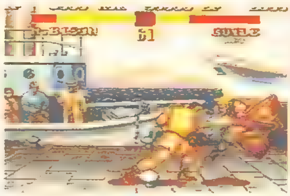


BISON バイソン

飛び道具技は苦手だが、ザンギエフをも凌ぐパワーを誇る最強の必殺技と猛烈なダッシュ攻撃ラッシュは、まさに破壊力の権化だ。

基本的な闘い方 強攻撃と必殺技で気絶させろ

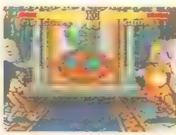
バイソンの必殺技は、威力もさることながら、相手を気絶させやすいというのが最大の長所だ。必殺技がヒットした直後に強パンチを叩き込めば、かなりの確率で相手は気絶してしまう。これが最大の武器、この武器をうまく活かして闘え。



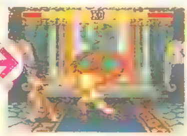
●ダッシュストレートの直後に強パンチが炸裂！ガイルが気絶した瞬間だ

リーチの長さで勝負する

相手との間合いを一気に詰めるダッシュ攻撃はもちろん、その他の基本技においてもバイソンのリーチは相当に長い。このリーチの長さを活かした攻撃や牽制を駆使することで、いかに相手の接近を封じ、バイソンの闘いやすい間合いを保っていられるかがポイント。



●これだけ離れた間合いを一気に詰めて…・

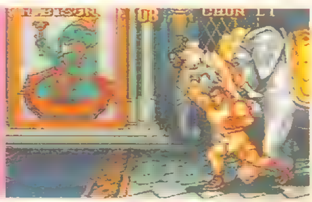


●ダッシュストレートが見事にヒットする



●バイソンの強パンチはこの間合いから届くのだ

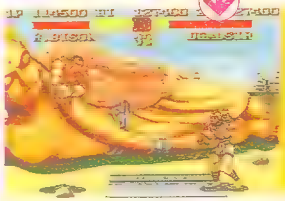
対空攻撃も強い



●ダッシュアッパーも、離れた相手に届く技だ

ターンパンチを活かせ

ターンパンチはタメ時間に応じて威力が変わるという異色の必殺技だ。ターンした瞬間に無敵時間があるが、この無敵時間の長さはタメ時間に反比例していて、タメればタメるほど無敵時間は短くなる。相手の攻撃をかわしながら着実にダメージを与えていくか、相打ち覚悟で最強までタメるか、この選択が難しい。

○体力の減り幅を見よ!!

超破壊力

●パンチでためる場合

パンチボタンを使ってためる場合は、対空攻撃が弱くなるのが弱点で、対空はダッシュアッパーに任せることになる。また、ヘッドボマーが使えないというのも大きな欠点。メリットといえば転ばし技のしゃがみ強キックが使えることだが。



○転ばし技・しゃがみ強キックが使えるのだ



○対空攻撃はダッシュアッパーだけが頼りだ

●キックでためる場合

一般的にはこのキックボタンでためるのをおすすめする。しゃがみ強キックが使えないために下段への牽制ができなくなるが、対空攻撃は中、強パンチがあれば十分だし、なによりも接近戦でヘッドボマーが使えるというのが大きい。



○ヘッドボマーが使えるので接近戦も大丈夫



○対空攻撃は中、強パンチで出るアッパー

ボーナスステージ

どのボーナスステージも立ち、しゃがみの強パンチでOKだ。場合によっては立ち強パンチの方がいいこともあるが、早く壊すことを考えないのなら、もう個人の趣味の問題だ。

車のボーナスステージでは、左側に強パンチを3発叩きこんだあと、4発目は右へとジャンプしながらの強攻撃にすると、若干のタイムを短縮できる。



○レンガのステージは、左側からの立ち強パンチだけですべて壊せる



○樽のステージでは立ち強パンチの方が使いやすいこともある



バイソン VS リュウ
ミスを誘うか強気で攻めるか

人間同士の闘いでは、どちらも「こいつヤだ。嫌い」と感じる組み合わせ。プレッシャーとしてはリュウ側の方が強いので、バイソンが取るべき行動は攻めと守りのメリハリをつけ、そのプレッシャーに付け込んだ心理戦に持ち込むことだ。



どっちもイヤがる組み合わせ。心理的にはバイソン側がけっこう有利

2発目の波動拳を叩け 1P

コンピュータに付け込むスキは、連発してくる波動拳の一点に尽きる。たいていは2発撃ったあとに、次の行動に移るかまたそこから2発撃つかなので、1発目をかわして2発目を叩こう。深く飛び込めないことが多いが、とりあえずはパンチを1発当てるだけでよしとしよう。



2発目の波動拳を読んで、飛び込みからの強攻撃。あわよくば連続攻撃に持ち込もう

ターンパンチも狙えるぞ



これぐらいの間合いならターンパンチも可能

終盤の必殺技を狙え 1P

コンピュータは体力が少なくなると必殺技を使ってくるので、波動拳を叩くパターンである程度まで体力を減らしてしまったあとは、この必殺技を叩くパターンに切り替えよう。リュウが何もしてこなくなったら必殺技の合図なので、すぐにキックでターンパンチをタメ始めて、間合いを調節しよう。竜巻旋風脚が来たら、下にもぐってしゃがみ強パンチ、昇龍拳が来たら、着地するまでの間にタメておいたターンパンチを叩き込め。



リュウが硬直したら、素早く間合いを調節する



昇龍拳にはターンパンチ



しゃがみ強パンチで叩け

変則リズムで闘おう VS

対人戦ではバイソンの得意とするダッシュ攻撃ラッシュが基本パターンだが、攻撃にいくタイミングを読まれると昇龍拳や回転足払い、果ては正拳突きでカウンターを喰らうので、攻めのリズムを読まれないようにしよう。ターンパンチから、ワンテンポ待ってダッシュストレートといった細かいことでも効果は高い。



⬆単純なリズムにならないように注意しよう



⬆ときには手を休める



⬆そしてすかさず反撃

代表的なラッシュ



⬅ターンパンチからダッシュストレートだ

技の出し際を突く VS

中距離では、相手が技を出してくるタイミングを読んで、そこにダッシュストレートや立ち強パンチ、しゃがみ強キックを合わせていくというのも効果的だ。狙い目としては波動拳や回転足払いを使ってくる瞬間がベスト。波動拳の場合、反応次第では波動拳のモーションを見てから強パンチを打っても間に合うのだ。

立ち強パンチ



⬅波動拳を叩くには、立ち強パンチがベストなのだ

しゃがみ強キック



⬅牽制の意味も含めて、しゃがみ強キックを合わせる

必須テク・3段攻撃

コンピュータも使ってくる、バイソンの代表的な3段攻撃だ。まずダッシュアッパーをタメながら飛び込み強攻撃を低い打点で当てて、着地してすぐに立ち中キック、そして素早くダッシュアッパーだ。着地したあとは弱キック2発からダッシュアッパー、弱パンチ2発からダッシュストレートも可能。

強パンチ　立ち中キック　ダッシュ攻撃



⬅3発目はダッシュストレートにしてもいいぞ



BISON
バイソン VS ケン
昇龍拳をかいくぐって攻めろ

リュウよりは闘いやすい相手だが、なにかにつけて弱昇龍拳を連発されると非常に闘いづらくなる。基本的な戦法はリュウと同じだが、強力な飛び込み攻撃にだけは要注意。喰らえばその場で即気絶、即昇天の連続攻撃が待っているのだ。



○唐突に炸裂する昇龍拳に怯えながら闘う。ある意味ではリュウより怖い

対空攻撃を確実に　1P·VS

相手がコンピュータであれ人間であれ、とにかくケンの飛び込み攻撃だけは喰らってはいけない。人間ならほぼ確実に、コンピュータですらごくたまに、飛び込み攻撃から昇龍拳や連続攻撃を叩き込まれてしまう。よって、対空攻撃の失敗は絶対に許されない。まだ間合いが離れているうちに、立ち中パンチかダッシュアッパーで撃墜することを心掛けよう。



○飛び込んできたら、素早く立ち中パンチで撃墜



○コンピュータにはしゃがみ強パンチでもいいぞ



ダッシュアッパー

○ケンへの対空攻撃はコイツで決まりだ



○これも対コンピュータ用の技。立ち強パンチ

●コンピュータを気絶させるパターン

コンピュータの飛び込み攻撃は、確実に叩き落とすことさえできれば、あわよくば気絶状態へと追い込める反撃チャンスだ。まず飛び込み攻撃を通常の強攻撃で撃墜する。そしてケンが着地したところにタイミングよく立ち強パンチ。そこから再び飛び込んできたら、強攻撃かダッシュアッパーで撃墜する。これでほぼ確実に気絶させることができるのだ。





○○○強攻撃で撃墜して、着地に立ち強パンチを合わせ、再び強攻撃で対空攻撃

強昇龍拳のスキを突け　1P

竜巻旋風脚のあと、弱、中昇龍拳のあと、そして終盤になると連発してくるコンピュータの強昇龍拳は絶好の攻撃チャンスだ。とりあえず防御しておいて、着地するところに連続攻撃やターンパンチを叩き込んでやろう。連続攻撃を叩き込むなら、弱キック2発からのダッシュアッパーが無理がなくて無難なところだ。



◆しっかりタメていれば、これがベスト



◆弱攻撃からダッシュ攻撃につなぐのもいい戦法

手数を絞った闘いを　1P

対人戦ではラッシュを主体とした闘いになるが、いつどこで昇龍拳を出されるかわからないだけに、通常よりも手数を絞ってケンの様子を見ながら闘おう。昇龍拳を空振りしたからといって、すぐに手を出すのも考えもの。反撃が確実に間に合うのかどうかをよく判断しよう。



◆◆◆ラッシュをやめて、しばらく様子を見る。お互いかにらみ合う緊張感にひたすら耐えろ

奇襲も使っていこう　VS

どうせラッシュをかけるなら、その要所要所で奇襲戦法を絡めたほうが効果的だ。ここで紹介するラッシュ中の奇襲戦法はケンに限らずほとんどのキャラに通用するので、覚えておいて損はない。ダッシュアッパーからの奇襲は、相手に読まれると手痛い反撃を喰らうので要注意。



◆相手かしゃがんでいることが前提　空振りしてヘッドボマー



◆しばらくためたターンパンチで相手に食い込んで、つかむ



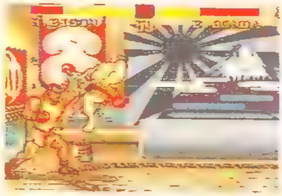
◆しゃがんでいる相手に空中から攻撃する　高等テクニックた



BISON

バイソン VS E.本田
攻めると不利だが待てば楽勝

スーパー頭突きの前にバイソンのダッシュ攻撃はまったく無力なので、待たれてしまうと圧倒的に不利だ。あまつさえコテコテに待たれると、奇襲すらもままならない。対策は2つ。こちらも待つか、手段を選ばず固め投げを駆使するかだ。



◆ちょっとばかし対空攻撃をこなせてもお話にならないほどの強敵なのだ

パターンにハメよう　1P

コンピュータは待ち戦法こそ使わないものの、レベル8ともなると鬼のように強烈な攻めを使ってくるのでタチが悪い。このゴリ押しに対して、真っ向から立ち向かうのは危険すぎるので、敬意を表して丁重にハメよう。効果的なパターンは2つ、立ち弱パンチで出足払いを誘い、そこを突いて反撃するか、間合いを調節して立ち強パンチで押していくかだ。

立ち強パンチで攻めていく



◆面白いほど当たる。間合いは写真を参考に

出足払いを誘う



◆出足払いの戻りを狙ってしゃがみ強キックだ

スーパー頭突き対処法　1P・VS

人間、コンピュータともにまんべんなく使ってくるスーパー頭突き。これは立ち弱パンチやターンパンチで撃退できるので、必ずマスターしておきたい。これさえ覚えれば、弱パンチならちょっぴり、ターンパンチなら大幅に勝率がアップする。こちらが待ち戦法を構えるうえで、もっとも必要となるテクニックでもある。ターンパンチを使う場合には、タメすぎて無敵時間がなくならないように注意。

立ち弱パンチ



◆もっとも簡単に撃墜できるのがこの技



◆無敵時間を利用して頭突きをかわすのだ

◆本田が着地するまでに反撃のパンチが襲う

百裂張り手対処法　1P·VS

飛び込み攻撃やスーパー頭突きからの連係、または牽制として使われる百裂張り手が実は手ごわい。ヘタに手を出した場合、よくて相打ち、ほとんどの場合は一方的に弾き飛ばされてしまう。対応策としてしゃがみ強キック、飛び込み攻撃といった攻撃があるが、しゃがみ強キックは相打ち、飛び込み攻撃は着地したあとに投げられるという危険性がある。



しゃがみ強キック

相打ちだが、転ばせることができるのだ



ジャンプ強パンチ

なるべく低く当てて、投げられるのを防ごう

奇襲戦法が効果的　VS

待ちを駆使してくる相手の場合は、通常攻撃はおろか、ダッシュ攻撃ですらダメージを与えられない（スーパー頭突きで弾き返される）ことが多いので、ダッシュアッパーを空振りしてのヘッドボマーや、小技を当ててからのヘッドボマーで攻める必要もある。ひとたびつかんでしまえば、離れた直後のかけひき次第でペースをつかめる可能性もあるぞ。



ダッシュアッパー空振りからヘッドボマーだ



つかんだあとに、頭上を飛び越して再びつかむ

最終手段は待ち戦法　VS

絶対に勝ちたい、ちょっとでいいから善戦したいという場合には、待ち戦法を取るべき。スーパー頭突きを立ち弱パンチで落とし、払い蹴りに注意して闘え。



立ち弱パンチと対空攻撃を駆使して待つのだ

E.本田のアタリの特性

E.本田に限ったことではないが連続攻撃の入りにくいキャラというのがいて、E.本田、春麗、ブランカ、バルログがそれだ。これらのキャラには連続攻撃を欲張らないようにしよう。





弱キック3発からのダッシュアッパー。E.本田には見事なまでの空振りに終わる



バイソン VS 春麗
気功拳にうまく対処しよう

どちらかというと分がいい闘い。気功拳さえ蹴散らしてしまえば、怒濤のラッシュでたたみかけていける。とはいえ、素早く間合いを詰めての投げに対応するのは難しいので、間合いを詰められてしまうと互角かそれ以上の辛い闘いになる。



問題は気功拳。この技にうまく対処できれば、大差で勝つことも可能だ

ジャンプをくぐってつかめ　1P

コンピュータの春麗はバッタのごとくによく跳ねる。もうピョンピョン跳ねるので、ジャンプの下をくぐって春麗の裏に回り、ヘッドボマーでつかんでしまおう。このヘッドボマーがまたよく当たり、うまくいけば体力の3分の1を奪える。もっとも効率のいい戦法だ。

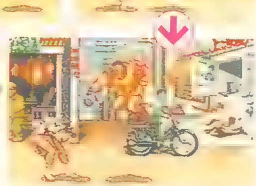


飛び込んできたらすかさず下をくぐって反対側に回り、着地した瞬間にヘッドボマーでつかまえよう

百裂キックを恐れるな　1P·VS

対人戦でダッシュ攻撃対策として使われる百裂キックだが、これはあまり恐れなくてもいい。確かにダッシュ攻撃にとっては嫌な返し技だが、こちらが普通に構えている限りは、ただのスキだらけの技でしかない。素早く飛び込み攻撃を仕掛けてもいいし、こちらの体力に余裕があれば、立ち強パンチで相打ちに取ろう。





間合いをうまく調節して飛び込み攻撃。できるだけ打点を低くしよう



体力に余裕があれば、立ち強パンチで相打ちだ

ターンパンチ



ターンパンチでは相打ちを取りづらい

一方的に攻める　VS

ひとたびラッシュに持ち込んでしまえば、対人戦ではバイソン側が圧倒的優位に立つ。ターンパンチ→ダッシュストレート→立ち強パンチといったコンビネーションで、グイグイ押していこう。相手がひるんでしゃがみ込んでしまったら、すかさずダッシュアッパーを空振りしてのヘッドボマーで追い討ちだ。



ターンパンチ→ダッシュストレートという基本戦法に、立ち強パンチやダッシュアッパーも加えよう

気功拳を封じよう　1P·VS

気功拳を連発されてしまうとさすがに攻めづらい。コンピュータはセットで2発ずつ撃つので、2発目を狙って飛び込み攻撃やターンパンチを当てていけばいい。が、人間の場合はタイミングが読めないので辛い。とりあえず間合いを詰める手段として、ターンパンチですり抜けるのが得策。ただし、タイミングが悪いと元伝暗殺蹴をカウンターで喰らうぞ。



2発目の気功拳を狙って飛び込み強攻撃だ



撃つタイミングを読んで立ち強パンチもいいぞ

元伝暗殺蹴に気をつけろ



タイミングと間合い次第では反撃されるのだ

投げられたあとは慎重に　VS

対人戦で春麗が使ってくる常套手段として、バイソンを投げたあとや転ばせたあとに、起き上がりを狙って攻撃をかぶせてくるという戦法がある。単に転ばされた場合ならば問題ないが、投げられたあとにこれを喰らうと、高い確率で気絶させられてしまう。この戦法に対しては無理をせず、おとなしく防御していよう。

発勁



これを喰らうと、高い確率で気絶してしまう

低蹴撃



下段攻撃なので、確実にしゃがみ防御しよう



BISON
バイソン VS ブランカ
序盤は待ち、終盤は攻めた

待ちに構えればバイソンの方に若干の分がある。飛び込み攻撃とローリングアタックしか使ってこないタイプなら、勝率はなおさら高い。とはいえ、飛び込み攻撃からの強烈な連続技を代表とする、ブランカ特有の爆発力はあなどれない。



⬅勝ちにこだわるなら徹底的に待つ。攻めてきたところにすかさず反撃だ

2発目のバーチカルを叩け　1P

コンピュータを攻略するポイントは、アクションを起こさせて叩くことにある。あまり飛び込んでこない間はしゃがみ中攻撃で牽制して、接近してきたところでバックジャンプさせて追い払おう。そのうちバーチカルローリングを使ってくる。このバーチカルは離れた間合いからの2連発なので、とりあえず1発目を見逃して、2発目を叩こう。

ダッシュアッパー



⬅タイミングが難しいものの、強力だぞ

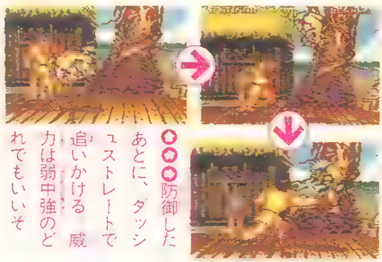
しゃがみ強キック



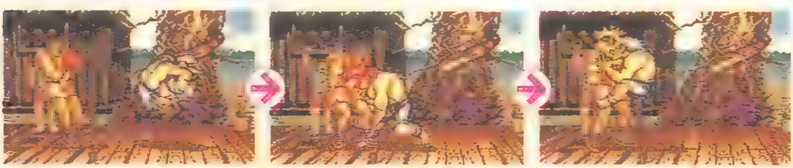
⬅バーチカルが着地する寸前を狙うのだ

ローリングの戻りを狙え　1P·VS

ローリングを防御したあとに素早くダッシュストレートを使えば、まず確実に撃墜できる。ただし、あまりこればかり狙って防御を固めっぱなしていると、ブランカの得意技である弱ローリングで目の前に降りて、そのまま噛みつくという手にひっかかりやすいので注意。



⬆⬆防御したあとに、ダッシュストレートで追いかける 威力は弱中強のどれでもいいぞ



⬆弱ローリングから噛みつく、ブランカの得意パターン。守ってばかりいるとこれに引っ掛かりやすい

飛び込むのを待とう 1P・VS

コンピュータなら体力や残り時間が減少したとき、人間ならこちらの待ち戦法に業を煮やした場合に、ブランカはアクティブに飛び込んでくるようになる。こうなったら一気にたたみかけるチャンス。ダッシュアッパーや立ち中パンチ、ダッシュ攻撃で裏に回ってのヘッドボマーなどで対処していこう。



早目のタイミングで立ち中パンチ。これが安全



飛び込みに素早く反応してダッシュアッパーだ

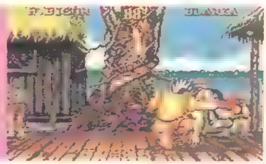
起き上がりの攻め方 1P・VS

ブランカの起き上がりローリングと起き上がりバーチカルは強力だが、起き上がった瞬間にしゃがみ強キックをかぶせておけば、そう簡単には反撃されない。起き上がりを狙って飛び込むという手もあるが、ローリングなら相打ちに取れるものの、バーチカルを使われるとかなり分が悪いので、これはよほど余裕がない限りは狙わないほうがいい。



ローリングを使ってくれば、相打ちも可能だ

しゃがみ強パンチ



起き上がった瞬間に完全にかぶせよう

電撃への対処法 1P・VS

もっとも対処に困るのがエレクトリックサンダーだ。ある程度の間合いを取れていれば、しゃがみ強キックで転ばせてしまえばいい。中途半端な間合いで出されると、防御してしまうために間合いを取れない。そんな状況で体力に余裕がない場合は、おとなしく防御だ。少々のムチャが許されるなら、歩いていってつかむか、立ち強パンチで相打ちを狙え。



これぐらいの間合いからしゃがみ強パンチだ



立ち強パンチで相打ちを取れるが、やや不利だ

つかみも狙えるぞ

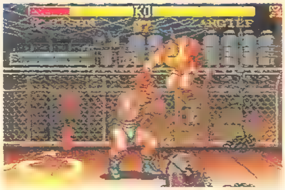


つかむのも可能だが、普通はまず反撃される



BISON
バイソン VS ザンギエフ
つかまったら終わりと思え

ボクサー対レスラー。申し分のない異種格闘技戦だが、ひとたびつかまると、延々とスクリューでハメ続けられるのは必至。ロープブレイクがないだけに、まず逃げられない。あまつさえ地上戦でも分が悪いという、とんでもない強敵だ。



キャラ同士の相性が圧倒的に悪い つかまらないように細心の注意を

強パンチで楽勝　1P

コンピュータ戦の場合は、たとえレベルが8であろうと、たとえスピードが尋常ではなかろうと、まず確実、しかもパーフェクトも狙えるという簡単なパターンがある。開始と同時にバックジャンプして画面の端に逃げ、写真の位置までザンギエフが接近してきたら、立ち強パンチ。これを延々と繰り返していくだけで、パーフェクトは確実なのだ。

左はこの位置



フェンスのラインを目印にしよう

右はこの位置



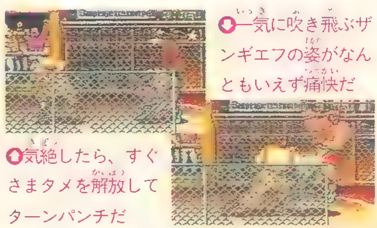
ザンギエフの足が隠れるぐらいの位置



もうほれぼれするほどよく当たる。しかも簡単に気絶してくれるので、ダブルでお得なパターンだ

●ターンパンチでケリをつけよう

手早く勝てて、なおかつ美しく、ついでに得点もかせぎたいという場合には、上のパターンでザンギエフを気絶させたときに、ターンパンチでケリをつけるという方法がある。開始時からターンパンチをためておけば、クライマックスの頃には相当な威力になっているぞ。



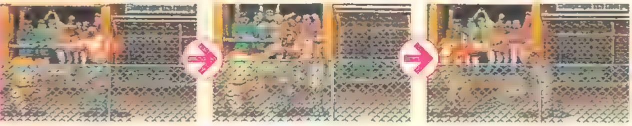
一気に吹き飛ぶザンギエフの姿がなんともいえず痛快だ

気絶したら、すぐさまタメを解放してターンパンチだ

追いつめられたら… 1P

強パンチパターンの間合いよりもさらに近づかれてしまうと、こちらの出す技に反応して返し技を使われてしまうので、うかつには動けなくなる。とりあえずの最善策は、しゃがみ弱攻撃連打でハイスピードダブルラリアットを誘い、相打ちを覚悟してラリアットにしゃがみ強パンチか、間合いを離すチャンスを待つかだ。

ジャブ連打で切り抜けろ



◯間合いが離れたら立ち弱パンチに切り替える

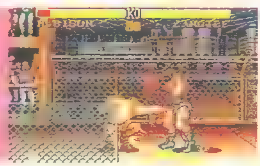
ダブルラリアットに注意 VS

対人戦でもっとも困るのが、こちらの上段攻撃のことごとくをほぼ確実に弾き返してしまうダブルラリアットだ。この技の厄介なところは、ダッシュ攻撃がまず通用しないことにある。対策はほとんどなし。回転しているところに接近してしゃがみ強キックで転ばせるのがベストだが、ここで間合いを間違えるとスクリューにつかまってしまうので要注意。



◯上段への攻撃は、見事に弾き返されてしまう

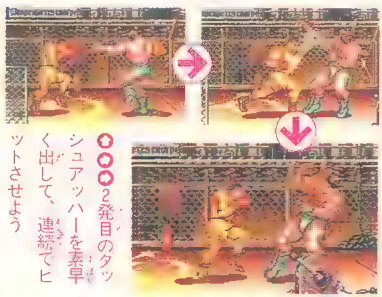
しゃがみ強キック



◯失敗は許されない、確実に当てるべし

●一発逆転!! ダッシュアッパー2連発

出た瞬間にはまず効果がないが、回転中のダブルラリアットに対しては、ダッシュアッパーだけはなぜか当たることがある。この特性にありったけの願いを込め、ダメでもともとと覚悟して、ダッシュアッパーを2連発で叩き込むという戦法がある。決まればほぼ確実に気絶させることができるので、もうまるで勝ち目がないときにはこの戦法に望みを託そう。

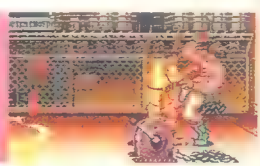


◯◯◯2発目のダッシュアッパーを素早く出して、連続でヒットさせよう

ターンパンチは控え目に 1P・VS

運よくターンパンチが決まったとしても、あまり威力がありすぎるとザンギエフの体に食い込んでしまい、そのままスクリューのエジキとなるので注意しよう。

食い込むとマズイ



◯ここまでいってしまうと、もうアウト

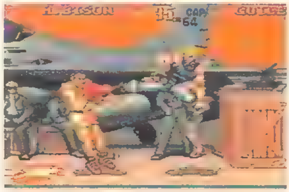


BISON

バイソン VS ガイル

ツボにはまればこっちのもの

攻められても困るし、待たれるともっと困る相手だが、ひとたびラッシュに持ち込んでしまえばかなりいい勝負ができる。じわじわと攻めてくるガイルに対して、こちらは一発逆転のゴリ押し戦法を中心に、正反対の闘い方で応戦だ。



始終ガイルのペースで闘われてしまうと辛い　なんとかペースを崩せ

ターンパンチでハメる　1P

対コンピュータ戦では、簡単に勝ててなおかつ気持ちがいいという、ターンパンチの連発で勝つパターンがある。ガイルが間合いを詰めてきたところを狙って、やや離れた間合いからターンパンチを打つ。回転中に次のターンパンチをためておいて、すかさず連続ターンパンチだ。すると、ドラゴンスイープで反撃してくるガイルにバシバシ当たるのだ。



一定の間合いから連続でターンパンチ　反撃してくるガイルにビシバシ当たって痛快なのだ

ヘッドボマーでハメる　1P

ヘッドボマーでつかんだり、転ばせたりした場合には、そこからヘッドボマーでハメるパターンもある。ガイルを飛び越して、背後からヘッドボマーでつかむ。これを繰り返すだけでいいのだ。



ガイルが飛び込んできたら、チャンス到来



ダッシュアッパーで撃墜して、転ばせよう



頭上を飛び越して背後からつかみ、離れたら下をくぐり、背後かっまた頭上を飛び越して、つかむ

ラッシュで押しまくろう　VS

対人戦では、ターンパンチを中心としたラッシュで攻めよう。ガイルはこちらの間隙を突いてソニックやサマーソルト、しゃがみ中キックを使ってくるので、ソニックにはターンパンチ、サマーソルトは防御しておいて反撃、しゃがみ中キックは防御するか、次の項で紹介する戦法で対応しよう。そこから再びラッシュだ。



⇧ターンパンチとダッシュストレートで攻める。サマーソルト対策として、攻めのリズムは変えよう

しゃがみ中キックで牽制　VS

ダッシュ攻撃に対する足留めとして使われるガイルのしゃがみ中キックは、リーチも長い上に威力もそこそこと、バイソンにとっては迷惑この上ない攻撃だ。しかし、この技を使ってくるタイミングさえ読めれば、バイソンのしゃがみ中キックで打ち消してしまうことができるのだ。狙い目は、ラッシュが途切れて中途半端な間合いが残った瞬間だ。



⇧スライドキックを使ってきたところに　⇧しゃがみ中キックがヒットするのだ

ソニックブームをかわせ　VS

間合いが離れている状態では、ソニックへの対応が重要となる。ソニックを撃つ瞬間にダッシュ攻撃が当たってくれればいいが、そんなバクチはそうそう成功しない。どころか、運が悪いとソニックと強パンチを同時に喰らって気絶させられることもある。堅実な対処法としては、近い間合いならできるだけ間合いを詰めておいてターンパンチでかわす、中距離ならそのまま飛び込んで、ガイルの立ち強キックに飛び込み強パンチを合わせ、立ち強キックを消す方法などがある。



⇧ターンパンチを読まれると反撃されるので注意



⇧⇧⇨飛び込みから強パンチを早目に出せば、タイミング次第で立ち強キックに打ち勝てるぞ



BISON
バイソンVSダルシム
つかず離れずの間合いが大切

詰まるところは読みの勝負なので、読みが裏目に出ると勝ち目は非常に薄い。とはいえ、対人戦である限りは、こちらの読みがことごとくはずれることはまずない。うまく読み通りにいったら、そのワンチャンスからたたみかけよう。



◆適度な間合いを保てれば、読みが少々いい加減でもなんとかなるのだ

出方を待って反撃する　1P

コンピュータとの闘いでは、コンピュータの出方を待って、それに応じた返し技を使っていくだけでも勝てる。しかし、ズーム攻撃やスライディングにしゃがみ強パンチやしゃがみ強キックで相打ちを取りつづけていくというのも効率が悪いので、中距離でダルシムがバックジャンプしたら、すかさずダッシュアッパーも使ってダメージを与えていこう。



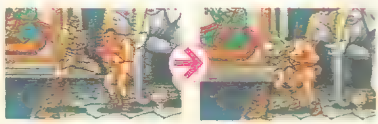
◆ズームハイキックにはしゃがみ強パンチが有効



◆ジャンプしたらダッシュアッパーで撃墜しよう



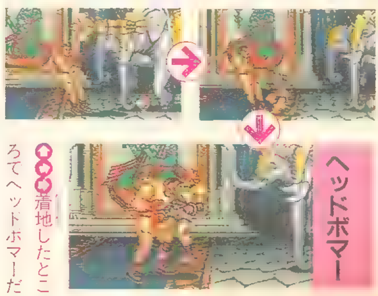
◆ズームパンチにはしゃがみ強キックで相打ち



◆出現してきたところでヘッドボマーを使おう

ドリル頭突きはまず防御　1P・VS

対人戦ではめったに使ってこない技だが、コンピュータだと、ダルシムがバックジャンプしたところで間合いを詰めていくと、ドリル頭突きを誘うことができる。この攻撃は打点が高いという致命的な弱点を持っていて、こちらが防御してしまえば、あとは着地した瞬間を狙っていくらでも反撃できるのだ。



◆◆◆着地したところでヘッドボマーだ

ラッシュに持ち込め　VS

ヨガファイヤーとズーム攻撃で牽制された場合に、いかにして間合いを詰め、ラッシュに持ち込むかがポイントだ。確実性に欠けるが、ヨガファイヤーに対してはターンパンチですり抜けるか、読んでの飛び込み攻撃。ズームパンチの場合は、打ってくるところをターンパンチでかわし(読みが必要)、パンチの戻りを追って間合いを詰めるという戦法がある。



○ダッシュ攻撃でラッシュをかけたいところだ

ヨガファイヤー



○この技にどう対応するかが最大の問題

ターンパンチ



○中距離からならターンパンチがベストだ

飛び込む



○飛び込むなら先読み。そこからラッシュだ

中距離から牽制する　VS

ターンパンチ→ダッシュストレートとラッシュをかけたはいいが、そこからの技のつなぎに困ることは多い。ここですぐにターンパンチにいってもいいが、そればかりやっていると相手に簡単に読まれてしまうのが問題。対ダルシム戦では、ここのつなぎにしゃがみ強キックが役立つ。とりあえずこれで牽制しておいて、次の組み立てを考えよう。

しゃがみ強パンチ



○ダルシムの動きを封じるのに適した技



○ダルシムが技を出そうとすると、当たるのだ

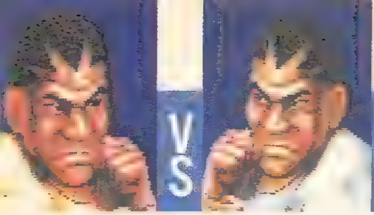
「あと1発」を狙え　VS

ダルシムは気絶しやすいキャラなので、ダッシュ攻撃がヒットした場合には、すかさず強攻撃を叩き込むことでほぼ確実に気絶する。この「あと1発」を入れる方法として効果的なのが、ダッシュ攻撃がヒットしたあと、そのまま間合いを詰めてのジャンプ強パンチだ。





○○○ジャンプしてすぐに強パンチ。相手がしゃがんでいると、ものの見事にヒットするのだ



BISON

バイソンVSバイソン

攻めた場合は運がモノを言う

お互いにボクシングよろしく力任せに殴り合えば、どっちが勝ってもおかしくない。勝つとすれば運の強い側だ。必勝パターンは待ち戦法で、待ちに構えれば圧倒的に有利。相手に待たれても、負けじと待つのが勝利の秘策。でも不毛。



◆飛び道具技を持たない同キャラ同士の闘いは、待った側が圧倒的に強い

牽制しつつ待て　1P

コンピュータはこちらの攻撃に対してほぼ完璧な返し技を使ってくるので、こんな相手に攻める必要はまったくない。しゃがみ弱、中攻撃でひたすら牽制して、コンピュータが飛び込んでくるかダッシュアッパーを使ってくるまで待とう。飛び込んできたらしゃがみ強パンチかダッシュアッパーで撃墜、ダッシュアッパーを使ってきたら連続攻撃で反撃だ。

しゃがみ弱・中



◆近づいてくるところに足留めをかけろ



◆飛び込んできたら、しゃがみ強パンチで撃墜だ



◆空振りしたところに連続攻撃　下の項のコンビネーションを叩き込めればベスト　確実に気絶するぞ

●対バイソン専用の連続攻撃

他のキャラに対してはまず入らない、入ったとしてもおそらく非常にタイミングがシビアだが、バイソンに対してだけは確実に入り、かつ強力な連続攻撃を紹介しよう。基本パターンは立ち弱キック→ダッシュアッパー→立ち弱キック→ダッシュアッパーで、相手が気絶したときに飛び込み強攻撃からのコンビネーションで使うと、強力な5段攻撃も可能。



◆ダッシュアッパーをためながら、エルボ

◆さらに連続ダッシュアッパーも狙えるぞ

攻めるならラッシュで VS

攻めるのなら、相手に一切の反撃を許さないつもりでラッシュをかけよう。反撃させないための基本パターンはターンパンチ→ダッシュストレート→立ち強パンチだが、同じパターンだと相手に読まれてしまう。通常はそれぞれの技を適当に並べ変えて攻め、ここぞというときに基本パターンで反撃を封じよう。



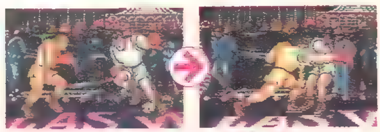
⇧ダッシュストレートからの立ち強パンチは、めったなことでは相手に反撃を許さないので頼もしい

弱・強パンチで待つ VS

待ちに構える場合は立ち弱、強パンチを適当に使っていればいい。基本は立ち弱パンチで、これを連打していればだいたいの攻撃を打ち消せるのだ。「あ、そろそろダッシュ攻撃に来そうだな」と思ったら、とりあえず立ち強パンチを振ってみよう。見事に的中すれば、まず間違いなく相手のダッシュ攻撃を食い止めてくれるうえに、与えるダメージも大きい。



⇧相手のダッシュ攻撃も食い止める立ち弱パンチ



⇧読みが当たれば、ダッシュ攻撃を確実に封じる

ダッシュアッパーも使おう VS

相手がしゃがんでいるときや間合いを詰めてきたとき、飛び込んできそうなときにはダッシュアッパーも効果的。ただし、しゃがんでいる相手に読まれた場合、怒濤の連続技で反撃されてしまうのは確実だ。しゃがんでいる相手を狙うなら、あくまでも虚を突くように使うべし。





⇧⇧⇧少し離れた間合いからヒットすれば、連続ダッシュアッパーで気絶させることも可能だ



⇧ダッシュアッパーの空振りからヘッドボマーだ



⇧相手の飛び込みを未然に封じることもある



BISON
バイソンVSバルログ
怒濤のラッシュで叩き伏せろ

バイソン得意のラッシュが決まるか、ラッシュの間隙を突いてバルログが反撃に転じるか、どちらも手数で相手の動きを封じるタイプだけに、試合の展開はどっちに転ぶかまったくわからない。攻撃力で勝るバイソンに若干の分はあるが。



◯気絶させられると、気絶から気絶という切り札が怖い。とにかく攻めろ

三角跳びからハメよう 1P

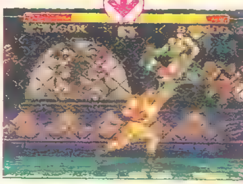
対コンピュータ戦では、バルログが三角跳びを使ってきた瞬間が勝負。三角跳びをダッシュアッパーで撃墜して、そこからパターンにハメていこう。バルログの起き上がりに飛び込み攻撃をかけると、バルログはバックスラッシュでかわし、後ろに逃げる。そこを追いかけて、バックスラッシュが終わった瞬間にヘッドボマー。ヘッドボマーから離れたら、再び飛び込んでバックスラッシュを誘うのだ。

三角跳び



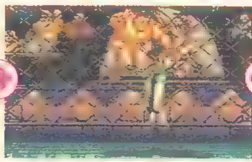
◯この間にダッシュアッパーをためておこう

ダッシュアッパー



◯ダッシュアッパーで撃墜、転ばせるのだ







◯起き上がりにやや遅目に飛び込んで、空中で早目に技を出すとバックスラッシュを誘いやすい

●ターンパンチも使えるぞ

バックスラッシュ終了時のスキを突く攻撃には、ヘッドボマーの代用としてしゃがみ強キックも使えるが、なんといってもきわめつけはターンパンチ。最初からためておいて、とりあえずヘッドボマーを決めたあとにはコレを使え。



◯タイミングをうまくはかってターンパンチ



◯最後のとどめとして使えば、最高に美しい

イズナ、バルセロナ対処法　1P·VS

バイソンはイズナドロップに対して極端に弱い。スペインステージですら、背後からイズナドロップをかけられるとポイポイ投げられる。このイズナをいかに封じるかはバイソンにとって頭の痛いところだが、撃墜することさえ考えなければダッシュアッパーやターンパンチで逃げてしまうのがベスト。バルセロナの場合は、各種対空攻撃で撃墜すればOKだ。



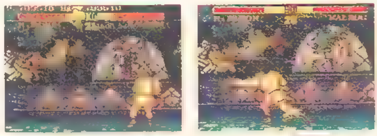
◆対人戦なら、正面から来た場合は立ち中パンチ



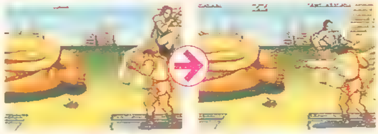
◆これくらいの間合いを取っておいて……



◆飛び込んできたところにダッシュアッパー



◆ターンパンチで逃げてしまうという方法もある



◆こんな状況の場合は、立ち強パンチがベストだ

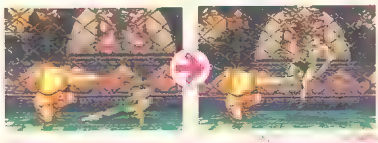
しゃがみ強キックを使え　1P·VS

立ち攻撃が多いというバイソンの攻撃特性を逆手に取って、バルログはラウンドスライダーというスライディング攻撃で反撃してくる。この技の前に、バイソンの立ち攻撃はまったくの無力だが、しゃがみ強キックなら迎撃することも可能。バルログがラウンドスライダーを使ってくる距離の間合いでは、ラッシュの合間にしゃがみ強キックを混ぜて攻めよう。

しゃがみ強キック



◆ローリングへの返し技としても使える



◆ラウンドスライダーをしゃがみ強キックで迎撃

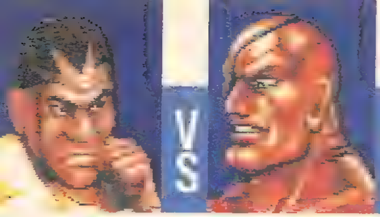
ラッシュで押していこう　VS

ラウンドスライダーにさえ注意していれば、あとはラッシュでたたみかけていける。対バイソン戦でも触れた黄金パターン、ターンパンチ→ダッシュストレート→立ち強パンチで攻めろ。バルログも気絶しやすいキャラなので、ダッシュ攻撃がヒットしたら「あと1発」を狙え。





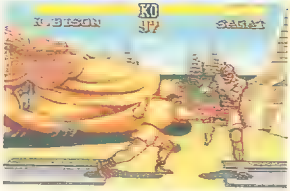
◆◆◆ターンパンチからの黄金パターンで攻める。怒濤の攻めで、あわよくば気絶させよう



BISON

バイソン VS サガット
押せ!! とにかく押せ!!

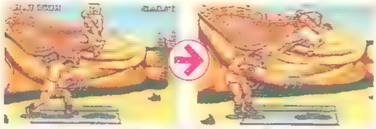
リュウ、ケン、ガイルをミックスしたような相手だけに、強敵以外の何者でもない。待ちに構えたところで通用する相手ではなし、がむしゃらに攻めてもダメ。ラッシュと見せかけて待ち、意表を突いて攻めたりと、心理戦で立ち向かおう。



ある意味では最大の天敵。わずかなスキを突いて確実に反撃していこう

対空攻撃は慎重に　1P·VS

サガットの飛び込み攻撃はとにかく強力。しゃがみ強パンチやダッシュアッパーといった強力な対空攻撃を持ってしても、サガットが早目に飛び込み攻撃を仕掛けてくると見事に打ち消されてしまうのだ。間合いと状況に応じて、早目に撃墜するべきか、引き付けるべきかといった瞬時の判断が必要とされる。



タイミングが悪いと見事に打ち負けてしまう

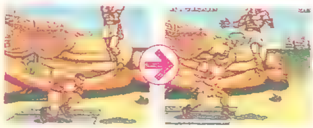


離れた間合いでの対空攻撃には特に注意しよう

ダッシュアッパー



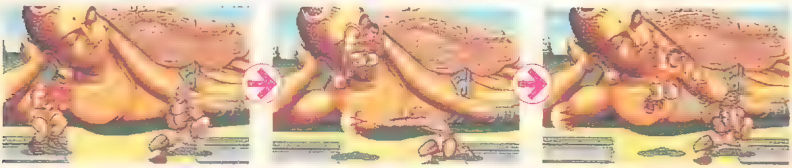
ほとんどの場合はこの技でOKだが…



コンピュータの場合は大丈夫

タイガーショットを叩け　1P·VS

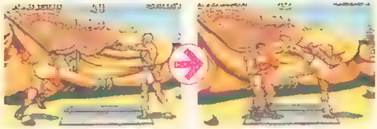
タイガーショットを撃ってくる瞬間は数少ない攻撃チャンスだが、波動拳よりも硬直時間は短いので、撃ってくるのを確認してから飛び込んだのではカンペキに遅い。撃ってくるのを感じたら、とにかく飛び込め。コンピュータの場合は、規則正しい連射のリズムを読めばOKだ。



これくらいのタイミングで飛び込まなければ間に合わないほど、サガットの硬直時間は短いのだ

ダッシュ攻撃の多用は危険　1P・VS

破壊力抜群のラッシュ戦法も、サガットにはカモにされてしまう。技を出すタイミングを読まれた場合は、ほぼ確実にタイガーアッパーカットの洗礼を受けると思って間違いないだろう。その他にも、牽制の意味も含めて使われるハイキックや、間合いを広げるついでに繰り出してくるバックジャンプ強キックにも注意。



⇧ダッシュ攻撃はハイキックで簡単に返される



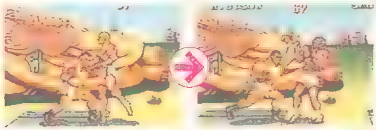
⇧バックジャンプしての強キックでも返されるぞ



⇧タイミングを読まれてしまうと、タイガーアッパーカットの手痛い一撃を喰らうハメになるのだ

ハイキックを見逃すな　1P

コンピュータがハイキックを使う場合、必ず2発以上は打ってくるので、2発目以降にタイミングを合わせて反撃しよう。もっともお手軽なのはしゃがみ強キックで転ばせる方法。よりダメージを与えたいなら、弱攻撃からのダッシュアッパーが効果的。これが決まれば、そのあとのスキを突いて強攻撃をヒットさせることで気絶状態にも持ち込めるのだ。



⇧立ち弱攻撃からダッシュアッパーにつなぐのだ

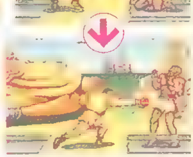


⇧もっともお手軽なしゃがみ強キックで転ばせろ

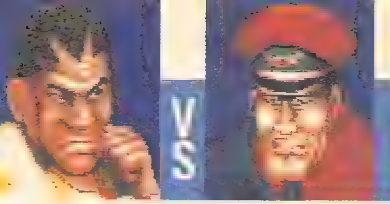
ターンパンチも使おう　VS

グランドタイガーへの対策として、もっとも頼もしいのがターンパンチ。離れた間合いでは間合いを詰めつつグランドタイガーをかわす技として、近距離ではかわしたついでに攻撃する技として、実に重宝する。しかし、中途半端な間合いとタイミングでは反撃されるので要注意。



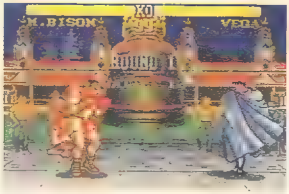


⇧⇧⇧これくらいの間合いからなら、すり抜けたついでに攻撃も可能。うまく使いこなそう



バイソン VS ベガ
守ると不利。一気に攻めろ

間合いを取られてしまうと攻めづらいので、ダッシュ攻撃を駆使して間合いを詰め、そこから攻撃の手を休めないようにたたみかけていこう。ひとたび攻めに転じられてしまうと、今度はベガの攻撃の手が休まらなくなってしまうのだ。



◯バイソンには辛い相手。ラッシュ、小細工、なんでも駆使して闘おう

連続ターンパンチだ!! 1P

コンピュータ戦では、コンピュータのガイルのときと同様にターンパンチだけで勝つというパターンがある。ベガが間合いを詰めてきたところでターンパンチを打つと、ミドルキックで反撃しようとしたベガにヒットするのだ。ひとたびこのパターンに入ったら、タイミングよくターンパンチを連発していれば勝てる。もちろんパーフェクトだって狙えるぞ。



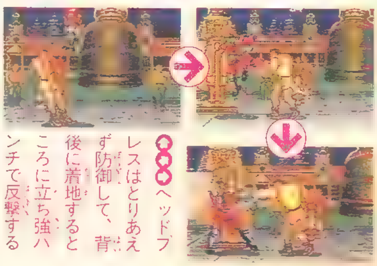
◯タイミングよくターンパンチを連発するだけ　ほとんどの場合は2発で気絶させてしまえるのだ

飛ばせて叩き落とせ 1P

防御しながら立ち弱パンチを打っていると、ベガはヘッドプレスか飛び込み攻撃を使ってくる。飛び込み攻撃の場合はダッシュアッパーで叩き落として、起き上がってくるところをターンパンチのパターンにハメるか、適当に間合いを取ってまた立ち弱パンチで牽制していこう。ヘッドプレスがきたら、とりあえず防御して、背後に着地するベガを追いかけて立ち強パンチで撃墜。すかさず間合いを調節して、また立ち弱パンチで牽制してパターンにハメてしまおう。



◯防御しながらの立ち弱パンチで飛び込みを誘え



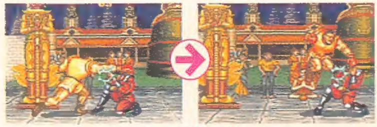
◯◯◯ヘッドプレスはとりあえず防御して、背後に着地するところに立ち強パンチで反撃する

戦法を駆使して闘え VS

対人戦では、ひとたび間合いを詰めたらありとあらゆる攻撃方法を駆使して攻めていこう。ターンパンチを中心としたラッシュに飛び込み攻撃やダッシュアッパーからの奇襲も加えて、ベガの反撃を完全に封じるべく攻めよう。ラッシュの合間には立ち弱パンチを連打して、ダブルニープレスにも備えておこう。



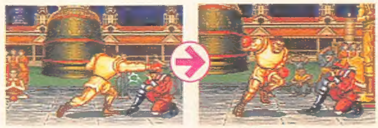
得意のラッシュパターンでガンガン押していけ



ラッシュに飛び込み攻撃を加えるのもいいぞ

画面端に追い詰めろ VS

ラッシュを駆使した結果、うまく画面端まで追い詰めることができたら、もう2度とそこから逃がしてはいけない。反撃を封じるべくターンパンチなどでラッシュをかけるわけだが、ここにしゃがみ強キックを加えて、ホバーキックやダブルニープレス、サイコクラッシャーアタックへの牽制にしよう。ベガがジャンプしたら、すかさずダッシュアッパーだ。



端に追い詰めたら、いっそう激しくラッシュだ

しゃがみ強キック



サイコクラッシャーも撃墜できるのだ

サイコクラッシャー対処法 VS

サイコクラッシャーに対する明確な返し技を持たないバイソンにとって、サイコクラッシャーで往復されるほど迷惑なものはない。真正面から撃墜できるような気の利いた技はないので、とりあえずは防御する。バイソンの目の前に着地するならヘッドボマーでつかんでしまえばいい。突き抜けて往復するような相手の場合は、とにかく画面の中央で待つ。画面の中央で防御した場合、突き抜けたあとに立ち強パンチで反撃できるのだ。

画面中央の場合



突き抜けたあと、着地するところに強パンチ

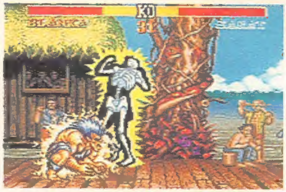
画面端の場合



着地した瞬間を狙ってヘッドボマーでつかめ

ブランカのレントゲン室 電撃の活用法

前号でのやられ顔に続いては、ブランカのエレクトリックサンダーを受けたときのポーズを全キャラ集めてみた。ヨガファイヤーやサイコなどを喰らったときとは違い、12人分別々のグラフィックが入っている。



お笑いのタネにされることが多いブランカだが今回は逆の立場かな？

12人の骨格

12人の骨格だけを見てもわりとおもしろいことがわかる。たとえば、体の細いダルシムがわりと骨太だったり、春麗の頭の骨は顔より大きくみえたりといろいろおもしろいことが発見できる。業務用では、本田のマゲには骨がありそのためスーパー頭突きが強力なのだとか言われていたが、スーパーファミコン版ではマゲの骨は確認することはできなかった。

リュウ



ケン



E.本田



春麗



ブランカ



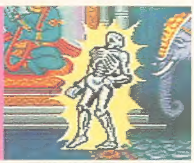
ザンギエフ



ガイル



ダルシム



バイソン



バルログ



サガット



ベガ

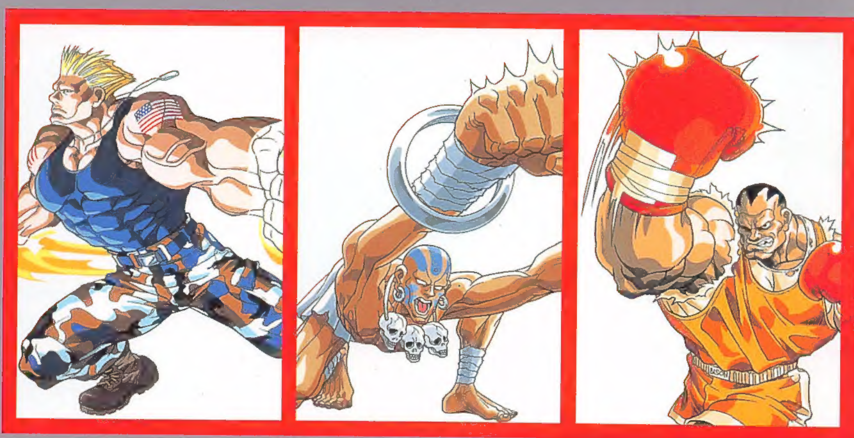


平成５年８月20日発行（隔週金曜日発行）第９巻第15号（通巻181号）

STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターIIターボ
攻略ガイドブック④

ガイル／ダルシム／バイソン編



ファミリーコンピュータMagazine
8月20日号特別付録①